Dr. Mukodi, M.S.I.
Dr. Haryono, M.Pd.
Afid Burhanuddin,M.Pd.

LPPM STKIP PGRI PACITAN

Active Learning

101 CARA PEMBELAJARAN ANTI KORUPSI DI SEKOLAH

Dr. Mukodi, M.S.I.
Dr. Haryono, M.Pd.
Afid Burhanuddin,M.Pd.

Active Learning

101 CARA PEMBELAJARAN ANTI KORUPSI DI SEKOLAH

LPPM STKIP PGRI PACITAN

ACTIVE LEARNING:
101 Cara Pembelajaran Anti Korupsi di Sekolah

© Dr. Mukodi, M.S.I., dkk 2019
All rights reserved

xiv + 122 hlm; 14.5 x 21 cm
Cetakan II, Januari 2019
ISBN: 978-602-50110-9-2

Penulis:
Dr. Mukodi, M.S.I.
Dr. Haryono, M.Pd.
Afid Burhanuddin,M.Pd.

Editor:
Sugiyono, M.Pd.

Desain Grafis:
Welly Novitasari, S.Pd.

Diterbitkan Oleh:
LPPM Pres STKIP PGRI Pacitan
Jl. Cut Nya' Dien No. 4A Ploso Pacitan

Kata Pengantar

Korupsi di Indonesia, seolah sulit dibasmi. Ia tumbuh kembang dengan subur, bak jamur dimusim penghujan. "Pejabat di level atas hingga level bawah hobinya korupsi", demikian kira-kira obrolan *warganet* belakangan ini. Padahal, mereka yang melakukan korupsi, mayoritas secara finansial *mapan* dan berpendidikan tinggi. Alih kata, ke*mapanan* dan tingginya pendidikan seseorang tidak berbanding lurus dengan anti korupsi pada jiwa seseorang.

Tak ayal, korupsi pun sudah menjadi virus yang paling mematikan di Indonesia. Ia acapkali menjangkiti para pejabat yang punya kuasa. Hal ini dapat dilihat pada indeks persepsi korupsi pada 2017 yang masuk kategori rendah. Indonesia berada di peringkat 98 dari 180 negara yang disurvei. Indeks persepsi korupsi, berada di level 37 dari skala 0-100. Artinya, indeks mendekati 0 menandakan korupsi disuatu negara semakin tinggi. Sebaliknya, indeks yang mendekati angka 100 menunjukkan negara tersebut semakin bersih dari korupsi.

Beragam kasus korupsi di sektor politik dan penegakan hukum menjadikan indeks persepsi Indonesia masih dalam kategori rendah. Jika dibandingkan dengan Selandia Baru

yang mendapat skor tertinggi (89), indeks persepsi korupsi Indonesia masih tertinggal 52 poin. Selesih angka Indonesia dengan Somalia 28 poin, yang memiliki skor terendah (9). Ditingkat ASEAN, indeks persepsi korupsi Indonesia masih kalah dibanding Singapura, Malaysia maupun Brunei Darussalam, walaupun masih lebih baik dari Thailand maupun Vietnam.

Kondisi semacam ini tentunya harus menjadi perhatian bagi semua pihak. Semua pihak harus hadir dan bergandengan tangan untuk melawan korupsi. Sebagai bagian dari *virus kemanusiaan*, korupsi sulit dimatikan, apalagi dihilangkan. Ia, harus diobati dengan banyak resep. Racikan obat dan antibiotik yang *pas* dari *apoteker kemanusiaanlah* yang akan menyembuhkan virus korupsi ditubuh manusia Indonesia ini.

Di area itulah buku ini hadir di tengah-tegah pembaca yang budiman. Buku ini, laiknya semacam racikan obat, ia akan menjadi antibiotik bagi peserta didik di dunia persekolahan. Racikan-racikan pembelajaran anti korupsi yang disajikan dalam buku ini hendaknya bisa dijadikan salah satu model pembelajaran anti korupsi bagi Anda para guru. Selamat mencoba, semoga Allah SWT memudahkan jalan kita semua dalam melawan korupsi. Semoga ridha-Nya mengiringi langkah kita, amin.

Pacitan,

Tim
Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar ..... **iii**

Daftar Isi ..... **v**

Prolog: ..... **ix**
Asyiknya Pembelajaran Anti Korupsi di Sekolah? ..... **ix**

Bagian Pertama **1**
Peta Konsep *Active Learning* Pendidikan Anti Korupsi **1**
A. Pendahuluan 1
B. Peta Konsep 2
C. Sistematika Buku 3

Bagian Kedua **5**
Persepsi dan Materi Pendidikan Anti Korupsi **5**
A. Pendahuluan 5
B. Persepsi Tentang Pembelajaran Anti Korupsi 6
C. Materi Pendidikan Anti Korupsi Di Sekolah 9
D. Simulasi 12

Bagian Ketiga..... 15
Model Pembelajaran Anti Korupsi 15
A. Pendahuluan 15
B. Model Pembelajaran Anti Korupsi 17
1. Mengelola Kelas Agar Aktif dan Menyenangkan 17
a. Metode *Role Playing* Bertukar Tempat. 19
b. Metode *Role Playing* Resume Kelompok. 20
c. Metode *Role Playing* Iklan Televisi. 21
d. Metode *Role Playing*Replika Gagasan. 23
2. Mendesain Model Pembelajaran Anti Korupsi Yang Menyenangkan 24
a. Model Ruang Kelas Berbentuk Huruf U..... 27
b. Model Ruang Kelas Meja Konferensi. 28
c. Model Ruang Kelas Lingkaran. 28
d. Model Ruang Kelas Kelompok Berpencar... 29
e. Model Ruang Kelas Kelompok Pada Kelompok. 30
C. Simulasi 31
Bagian Keempat..... 33
Aneka Macam Metode Pembelajaran..... 33
Anti Korupsi..... 33
A. Pendahuluan 33
B. MetodePembelajaran Anti Korupsi di Sekolah..... 34
1. Kipas Angin (bertukar tempat)..... 35

2. 3T (Teka Teki Teman) 39
3. Kalender Inspirasi 44
4. Tebak Pikir 48
5. Iklan Televisi 54
6. Temukan Nama Orbitmu 57
7. Teman yang Kita Miliki 60
8. Bola Antar Waktu 65
9. Benteng Pertahanan 69
10. Benar-Benar Kian Mengenal 73
11. Jejak Sang Pengamat 78
12. Rantai Pertanyaan 84
13. Papan Scrabble 89
15. Kelompok Jawaban 98
16. Teka-Teki Silang (TTS) 102

Epilog:
Warga Sekolah Paham tentang Pendidikan Antikorupsi 107

Daftar Pustaka 109

Glosarium 111

Indek 115

Biodata Penulis 117

Prolog:

Asyiknya Pembelajaran Anti Korupsi Di Sekolah?

Fenomena korupsi seolah tumbuh kembang dengan subur dari level atas (pejabat teras) hingga level bawah (pejabat rendahan). Padahal, mereka yang melakukan korupsi tersebut, mayoritas kaum terdidik dan cerdik pandai yang sedang 'menjabat'. Dengan demikian, korupsi sudah menjadi penyakit yang paling membahayakan di Indonesia. Utamanya, bagi para pejabat yang punya kewenangan dan kesempatan. Ironisnya, kaum terdidik dan cerdik pandai keluar (diproduksi) dari rahim dunia persekolahan. Artinya, dunia persekolahan diberbagai jenjang perlu diberikan sentuhan pendidikan anti korupsi. Muaranya, agar mereka (peserta didik) tatkala lulus dan bekerja tidak tersesat (terjerumus) pada mentalitas dan praktik-praktik koruptif di mana pun mereka berada.

Ironisnya, tidak sedikit para guru beranggapan bahwa pendidikan anti korupsi sulit diajarkan. Bahkan, sebagian yang lain beranggapan, "bahwa pendidikan anti korupsi biarlah menjadi urusan kejaksaan atau peradilan saja yang

mengajarkan. Sekolah, dewan guru cukuplah mengajarkan serangkaian mata pelajaran yang sudah ada saja. Tidak perlu mengajarkan pendidikan anti korupsi yang tidak ada dalam aturan. Padahal, semestinya tidak begitu. Pendidikan anti korupsi sangat penting diajarkan di sekolah. Tentu saja, teknis pendidikannya beragam cara. Sekadar contoh, pendidikan anti korupsi tidak harus berdiri sendiri, sebagai mata pelajaran. Ia, bisa saja menjadi bagian dari sub pokok bahasan dari mata pelajaran yang relevan. Misalnya, sub pokok mata pelajaran PKN, Kewarganegaraan, pendidikan agama, IPS, IPA, atau semacamnya. Lebih dari itu, ia pun bisa dijadikan sebagai bagian dari ekstra kurikuler sekolah, pendidirian Kantin Kejujuran, dan lain sebagainya. Dengan begitu, peserta didik akan memahami mengapa manusia tidak boleh melakukan praktik-praktik korupsi dan efek negatif korupsi bagi kehidupan manusia.

Anda—pembaca yang budiman—tentu bertanya-tanya? Judul prolog tersebut di atas, apa bisa dilaksanakan? Apakah benar pembelajaran anti korupsi itu memang mengasyikan? Padahal, mayoritas di antara kita beranggapan bahwa mengajarkan pendidikan anti korupsi itu sulit, dan melelahkan. Asumsi sebagian orang tentang hal itu tentunya tidak bisa disalahkan, walaupun tidak benar adanya. Mengapa demikian? Sebab, pendidikan anti korupsi sama dengan pokok materi lainnya. Ia bisa diajarkan kapan saja, dan di mana saja. Pastinya, juga mudah dan menyenangkan. Persoalannya, mau atau tidak? Kemauan tersebut perlu ditanamkan dan diajarkan sejak dini. Tapi jangan lupa tentu

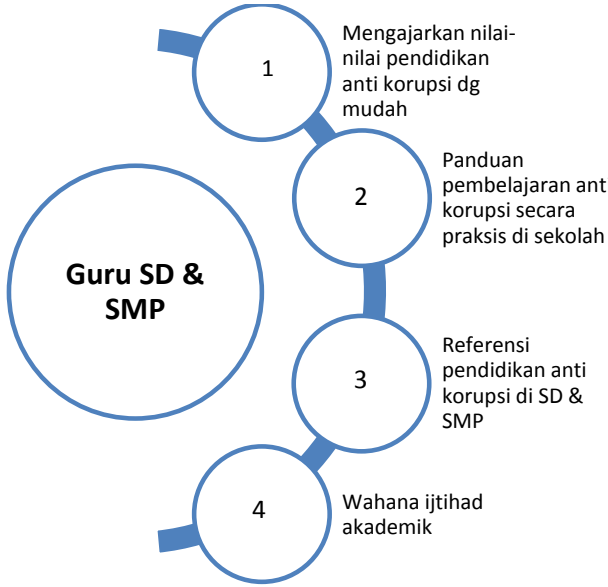
ada syaratnya. Syaratnya adalah pendidik (guru profesional) dapat memegang peranannya.

Di tangan pendidik (guru/ fasilitator) profesional, pembelajaran bisa menuai tujuan dan kebermaknaan pembelajaran, atau sebaliknya. Kurikulum, media pembelajaran, sarana prasarana merupakan deret dari bagian dari pembelajaran (pendidikan) itu sendiri. Hanya saja, guru adalah faktor penentu dari pendidikan/ pembelajaran. Adalah benar adanya, jika ada pepatah bijak mengatakan "senjata tergantung pada pemegangnya (*the gun of the man*)". Hal itu pun sangat relevan, jika alamatkan kepada seorang guru profesional. Sebab, ditangan seorang guru, pembelajaran bisa mencapai tujuan, bahkan berprestasi, atau pun sebaliknya.

Dalam konteks ini, pembelajaran anti korupsi di sekolah pun demikian adanya. Ia dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus mengasyikan. Bahkan, sebaliknya, ia akan menjadi pembelajaran yang menjengkelkan dan menyebalkan. Itu semua juga tergantung pada seorang guru. Oleh karena itulah kenapa judul prolog ini diberikan tanda tanya? Harapannya, sang guru profesional nantinya dapat melaksanakan pembelajaran anti korupsi yang mengasyikkan.

Segmentasi pembaca buku ini dididekasikankepada siapa saja yang bergiat dalam pendidikan anti korupsi, dewan guru dijenjang Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuannya, (1) agar mereka semua, dewan guru dapat mengajarkan nilai-nilai pendidikan anti korupsi dengan mudah; (2) menjadi panduan pembelajaran anti korupsi secara praksis di sekolah; (3) menjadi referensi

pendidikan anti korupsi di level SD dan SMP; (4) menjadi wahana ijtihad akademik dibidang pendidikan anti korupsi di dunia persekolahan.Lihat gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Segmentasi Pembaca Buku

Terlepas dari itu semua, buku di tangan pembaca yang budiman ini pada mulanya adalah hasil dari riset hibah Penelitian Setrategis Nasional Institusi tahun anggaran 2018. Di ranah itulah, kami sampaikan ucapan terima kasih kepada Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang berkenan mendanai riset tersebut. Ucapan terima kasih juga disampaikan Kepada Ketua STKIP PGRI Pacitan beserta para pimpinan, sivitas akademika, teman-teman sejawat, Kepala LPPM beserta staf LPPM, dan pihak-pihak terkait yang memberikan *support* dan perhatiannya selama ini. Semoga

kebaikan semua pihak tersebut, menjadi investasi amal baik di mata Tuhan.

Tentunya karya ini tidak lepas dari kekurangan, kealpaan dan kekhilafan. Masukan dan koreksi dari semua pihak menjadi ruang terbuka atas perbaikan buku ini di masa-masa mendatang. Selamat membaca, semoga tercerahkan.

Pacitan, 1 September 2018
ttd

Tim Penulis

Bagian Pertama

Peta Konsep *Active Learning* Pendidikan Anti Korupsi

A. Pendahuluan

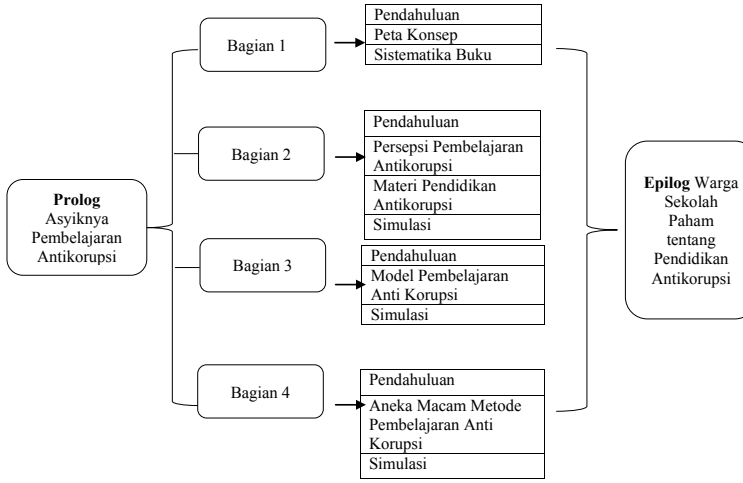
Korupsi merupakan persoalaan akut kebangsaan yang hingga saat ini belum terselesaikan. Pelbagai upaya telah, sedang, dan akan dilakukan untuk mengurai benang kusut darinya, tapi hasilnya belum juga maksimal.Kondisi ini menjadi sangat rasional, tatkala mencermati Operasi Tangkap Tangan (OTT) KPK selama medio 2004 hingga Juni 2017 telah ada 78 kepala derah yang terjerat korupsi. Ada 18 orang gubernur dan 60 orang wali kota atau bupati dan wakilnya.[1] Pada 2018, *Bupati*Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan (Kalsel), Abdul Latif; Bupati Jombang, Nyono Suharli Wihandoko, Gubenur Provinsi Jambi, Zumi Zola Zulkilfi, Bupati Subang, Imas Aryumningsih, Bupati Halmahera Timur, Rudi Erawan, Bupati Ngada, Marianus Sae, Bupati Lampung Tengah, Mustafa, dan Bupati Kebumen, Mohammad Yahya Fuad menambah deret panjang kepala daerah dipusaran korupsi.[2]

Lebih dari itu, fenomena korupsi seolah tumbuh kembang dengan subur dari level atas (pejabat teras) hingga level bawah (pejabat rendahan). Padahal, mereka yang melakukan korupsi tersebut, mayoritas kaum terdidik dan cerdik pandai yang sedang 'menjabat'. Dengan demikian, korupsi sudah menjadi penyakit yang paling membahayakan di Indonesia. Utamanya, bagi para pejabat yang punya kewenangan dan kesempatan. Ironisnya, kaum terdidik dan cerdik pandai keluar (diproduksi) dari rahim dunia persekolahan. Artinya, dunia persekolahan diberbagai jenjang perlu diberikan sentuhan pendidikan anti korupsi. Tujuannya, agar mereka (peserta didik) tatkala lulus dan bekerja tidak tersesat (terjerumus) pada mentalitas dan praktik-praktik koruptif di mana pun mereka berada.

Sayangnya lagi, tidak sedikit para guru beranggapan bahwa pendidikan anti korupsi sulit diajarkan. Padahal, hal itu tidaklah benar adanya. Sebab pendidikan anti korupsi sangatlah mudah diajarkan. Persoalannya, mau atau tidak? Kemauan tersebut perlu ditanamkan dan diajarkan sejak dini. Dalam konteks ini, buku ini menjadi salah satu bagian dari upaya tersebut. Materi-materi pendidikan anti korupsi dalam buku ini dikemas dengan mudah, dan menyenangkan.

B. Peta Konsep

Adapun peta konsep buku ini dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Peta KonsepActive Learning

C. Sistematika Buku

Buku ini akan dibagai dalam empat bab, yakni: (1) bagian pertama, berisi pendahuluan, peta konsep dan sistematika buku; (2) bagian kedua, berisi tentang persepsi dan materi pendidikan korupsi di sekolah; (3) bagaian ketiga, berisi tentang model pembelajaran anti korupsi di sekolah; (4) bagian keempat, berisi tentang metode pendidikan anti korupsi di sekolah.

Keempat bagian dalam buku ini akan disajikan dengan bahasa yang mudah, sederhana, dan menarik. Anda, para guru, aktifis kemanusiaan, penggiat anti korupsi dan pembaca yang budiman akan dengan mudah memahami materi anti korupsi, strategi penangkalan korupsi dan metode pendidikan anti korupsi. Selamat menikmati! Semoga tercerahkan.

Bagian Kedua

Persepsi dan Materi Pendidikan Anti Korupsi

A. Pendahuluan

Orang beranggapan pendidikan korupsi itu sulit diajarkan. Apa benar adannya? Bagian kedua dari buku ini akan menjawab hal itu. Khususnya, membicarakan tentang pembelajaran antikorupsi, materi pendidikan antikorupsi dan simulasi pembelajarannya.

Bagian kedua ini akan dibagi menjadi empat komponen, sebagaimana gambar sebagai berikut:

Gambar. 3. Kerangka Pikir Bagian Kedua

Gambar 3 tersebut di atas, merupakan kerangka pikir bagiankedua dari buku ini. Anda, para guru yang budiman, akan kami ajak untuk mengarahkan, sekaligus mempersepsikan bahwa korupsi adalah perbuatan jahat, tercela, dan dilaknat oleh Tuhan Yang Maha Esa. Sebab, tindakan korupsi sama saja dengan perbuatan merampok hak-haknya orang lain. Kemudian, baru Anda dapat menjelaskan materi tentang pendidikan anti korupsi kepada peserta didik dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah, dan sekaligus melakukan simulasi.

B. Persepsi Tentang Pembelajaran Anti Korupsi

Sebelum menjelaskan bagaimana cara Anda mempersepsikan pembelajaran anti korupsi kepada peserta didik di sekolah, terlebih dahulu akan dijelaskan apakah hakikat korupsi itu? Apakah korupsi diperbolehkan, atau dilarang? Kata korupsi pada hakikatnya berasal dari bahasa latin *"corruptio"* atau *corruptus*. Menurut para ahli bahasa, *corruptio* berasal dari kata *corrumpere*, suatu kata dari Bahasa Latin yang lebih tua. Kata tersebut kemudian, menurunkan istilah *corruption, corrups* (Inggris), *corruption* (Perancis), *corruptie/ korruptie* (Belanda) dan korupsi (Indonesia).[3]

Lebih dari itu, dalam terminologi agama Islam, korupsi acapkali dikaitkan dengan kata *ghulûl*. Secara leksikal, *ghulûl* dimaknai *akhdh al-shay' wadassuhû fî matâ'ihi*, yang artinya mengambil sesuatu dan menyembunyikannya dalam hartanya. Secara terminologi, *ghulûl* muncul karena ada penggelapan harta rampasan perang sebelum dibagikan. Selain konsep

ghulûl, ada istilah *rishwah* yang bermakna komisi, hadiah, upah, dan pemberian, yang dapat pula diberikan arti sebagai uang sogok, sementara dalam QS. al-Mâi'dah [5]: 38, menyinggung masalah *ghasab* dan *saraqah.*[3] Alih kata, agama Islam secara tegas mengutuk dan melaknat para koruptor (pencuri dan perampas) harta benda orang lain.[4]

Dengan demikian, pembelajaran anti korupsidi sekolah harus diajarkan. Tujuannya, agar peserta didik dapat mendapatkan pembelajaran dan mempratikkan pendidikan anti korupsi dengan baik. Persepsi anti korupsi pun harus dikondisikan sejak dini. Kenapa demikian? Jawabnya, tentu beragam. Tapi, salah satu yang terpenting adalah generasi muda (peserta didik) harus terpapar pendidikan anti korupsi.

Gambar 4.Generasi Muda Anti Korupsi *(https://wandavernandhesblog.wordpress.com)*

Gambar 5. Kamu Bisa Stop Korupsi *(http://m.valora.co.id)*

Namun demikian, persepsi dan pengetahuan seseorang,--termasuk peserta didik--tentang korupsi tidakselamanya berbanding lurus dengan perilaku anti korupsi.Sekadar contoh kecil, simak ilustrasi singkat berikut ini:

Ilustrasi 1:

Si A adalah peserta didik di Sekolah Menengah Pertama X. Ia tahu, mengerti dan paham bahwasannya*nyontek* adalah tindakan yang dilarang, dosa, termasuk bagian dari korupsi. Ia sadar atas hal itu. Akan tetapi, pada waktu ulangan harian. Si A tetap saja *nyontek* dan bangga atas praktiknya tidak ketahuan.

Ilustrasi 2:

Si B adalah seorang pemuda dari kampong X. Ia paham dan sadar bahwasannya *signal* lampu lalu lintas merah berarti tanda berhenti. Jika, melanggarnya tentu tidak diperkenankan, dilarang oleh aturan hukum, dan Tuhan. Praktiknya, ia tetap melanggarnya dengan sadar.

Ilustrasi 3:

SiC adalah seorang birokrat di instansi X yang taat beribadah pada Tuhannya. Ia paham dan sadar bahwa korupsi itu perbuatan yang berdosa, dan dilarang oleh hukum dan agama. Namun demikian, acapkali ia melakukantindakan korupsi, dan sadar atas tindakannya.

Ketiga ilustrasi tersebut di atas, adalah contoh kongkrit bahwa persepsi yang baik atas anti korupsi, tidak menjamin seseorang berhenti untuk melakukan praktik-praktik korupsi. Namun demikian, menyemai dan mempresepsikan atas buruknya (kejinya) praktik-praktik korupsi dan akibat darinya harus senantiasa dilaksanakan secara terus menerus dan berkelanjutan. Dengan begitu, masyarakat—termasuk si pelaku—akan malu dan sadar atas tindakan bejatnya tersebut. Sekali lagi, tugas kita semua adalah ikut serta melakukan

pembelajaran anti korupsi dimana pun berada. Tidak perlu memikirkan hasil dan efeknya. Percayalah, laiknya hukum alam, causalitassetiap perbuatan pasti menuai hasil dan akibatnya.

C. Materi Pendidikan Anti Korupsi Di Sekolah

Ada ungkapan, "bahwa materi pendidikan anti korupsi itu sulit. Kita bukan ahli hukum, apalagi hukum pidana. Kita guru kelas, atau guru mapel yang bukan membidangi materi pendidikan anti korupsi. Biarlah pendidikan anti korupsi diajarkan oleh guru dibidangnya atau diserahkan pada ahlinya"

Ungkapan-ungkapan tersebut, merupakan bagian kecil dari deret ungkapan diberbagai sekolah di Indonesia pada umumnya. Ungkapan tersebut, tidaklah salah, tapi tentu tidaklah dapat dibenarkan sebagai satu ketentuan. Mengapa demikian? Jawabnya, tentu beragam. Tergantung sudut pandang, dan ahli apa yang menjawabnya. Tapi, paling tidak, bahwa mendidik peserta didik untuk tidak korupsi adalah tugas semua orang, tak terkecuali guru. Tidak peduli, guru keahlian apa pun itu.

Pertanyaan selanjutnya. Kira-kira materi pendidikan anti korupsi apa yang bisa disampaikan oleh guru di sekolah? Anda, para guru yang budiman dapat menjelaskan materi-materi pendidikan kepada peserta didik tentang (1) kejujuran;(2) kepedulian;(3) kemandirian;(4) kedisiplinan;(5) tanggung jawab;(6) kerja keras;(7) kesederhanaan;(8) keberanian; dan (9) keadilan.[4]Poin terpenting darinya, bahwa materi-materi

tersebut tidak harus berdiri sendiri dalam mata pelajaran tertentu. Materi-materi tersebut dapat disisipkan disemua mata pelajaran sekolah yang ada. Lebih jelasnya, lihat gambar 6 berikut ini:

Gambar 6. Skema Materi Pendidikan Anti Korupsi Di Sekolah

Namun demikian, pelbagai materi tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi sekolah tertentu. Lebih dari itu, materi-materi tersebut dapat tergambarkan ke dalam beberapa kompetensi sebagaimana tabel 1 di bawah ini:[4]

Tabel 1

Kompetensi Materi Pembelajaran Anti Korupsi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Metode Pembelajaran
Menampilkan sikap **kejujuran** dalam perilaku keseharian	▪ Memahamkan makna dan esensi prilaku kejujuran; ▪ Mempraktikkan prilaku kejujuran	▪ Pembiasaan prilaku kejujuran; ▪ Jujur apa adanya; ▪ Natural	▪ Metode *role playing* ▪ Metode *role playing*

Mempraktikkan rasa **kepedulian** kepada teman sejawat	▪ Mengajarkan rasa kepedulian terhadap sesama; ▪ Mempraktikkan rasa kepedulian.	▪ Penduli kepada sesama; ▪ Peka atas penderitaan orang lain.	▪ Metode *role playing* ▪ Metode *role playing*
Menampilkan sikap **kemandirian** dalam keseharian	▪ Mengajarkan kemandirian; ▪ Mempraktikkan sikap kemandirian	▪ Kemandirian; ▪ Percaya diri; ▪ Tangguh; ▪ Kuat.	▪ Metode *role playing* ▪ Metode *role playing*
Menampilkan sikap **kedisiplinan** dalam berprilaku	▪ Mengajarkan sikap kedisiplinan; ▪ Mempraktikkan prilaku disiplin.	▪ Teratur; ▪ Menghargai waktu; ▪ Tertib	▪ Metode *role playing* ▪ Metode *role playing*
Mempraktikkan sikap **tanggung jawab** kepada teman sejawat	▪ Mengajarkan sikap tanggung jawab; ▪ Mempraktikkan sikap tanggung jawab.	▪ Tanggung Jawab; ▪ Berani mengambil resiko; ▪ Kuat	▪ Metode *role playing* ▪ Metode *role playing*
Menampilkan **kerja keras** dalam keseharian	▪ Mengajarkan kerja keras; ▪ Mempraktikkan kerja keras	▪ Etos kerja; ▪ Ulet ▪ Tekun	▪ Metode *role playing* ▪ Metode *role playing*
Mempraktikkan sikap **kesederhanaan** dalam keseharian	▪ Mengajarkan prilaku sederhana; ▪ Mempraktikkan kesederhanaan.	▪ Prilaku sederhana; ▪ Hemat; ▪ Bersahaja	▪ Metode *role playing* ▪ Metode *role playing*
Menampilkan prilaku **keberanian** dalam mengambil kebijakan	▪ Mengajarkan prilaku berani berkorban; ▪ Mempraktikkan prilaku keberanian dalam membuat keputusan.	▪ Keberanian; ▪ Rela berkorban; ▪ Mementingkan; kepentingan umum	▪ Metode *role playing* ▪ Metode *role playing*
Menampilkan prilaku **keadilan** dalam memutuskan sesuatu	▪ Mengajarkan prilaku adil; ▪ Mempraktikkan prilaku adil.	▪ Adil; ▪ Bijaksana; ▪ Seimbang	▪ Metode *role playing* ▪ Metode *role playing*

Dengan demikian, Anda para guru yang budiman, tentunya mempunyai keleluasaan dan hak sepenuhnya dalam mengembangkan pendidikan anti korupsi di sekolah. Kondisi yang demikian ini, tentunya sebagai jawaban, ternyata mendidik peserta didik tentang pendidikan anti korupsi itu mudah. Bahkan, jika diniatkan sebagai ibadah kepada-Nya, terasa menyenangkan dan membahagiakan. Selamat mencoba! Semoga berhasil.

D. Simulasi

Berikut ini saya salah contoh simulasi pendidikan anti korupsi di sekolah yang dapat dipraktikkan oleh para guru di sekolah. Simulasi ini diadaptasi dari Sofia Marhenis dalam sikap antikorupsi dalam pelajaran IPA.[5] Adapun desain simulasinya dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Simulasi Sikap Anti Korupsi dalam Pelajaran IPA.

Latar Belakang	Guru pengampu mata pelajaran IPA menanamkan sifat malu terhadap orang yang menggunakan barang hasil korupsi. Untuk mengingatkan siswa mengenai pentingnya sikap antikorupsi, ia memasang slogan "Awali Hari dengan Jujur" di kelas.
Deskripsi	Sifat korupsi dimulai dari kebiasaan mencontek dan berbohong. Untuk itu, guru memasukkan nilai-nilai untuk menghilangkan hal tersebut melalui pelajaran IPA terpadu. Ia mengajak siswa berefleksi mengenai perbedaan hewan dan manusia sehingga siswa memilih untuk berbuat jujur.

Penerapan	Pelajaran IPA kelas IX terdapat materi mengenai kelangsungan hidup mahluk hidup. Pelajaran tersebut membahas mengenai ciri-ciri mahluk hidup dan cara beradaptasinya. Guru menyelipkan mengenai sifat-sifat hewan yang tidak boleh dimiliki manusia sebagai perwujudan sikap antikorupsi. Ia mengajak siswa melakukan refleksi tentang sikap curang yang pernah mereka lakukan. Siswa juga diminta mengisi lembaran tanpa nama mengenai perilaku korupsi yang pernah mereka lakukan. Di sela-sela pelajaran, guru bersama siswa menonton video mengenai perilaku korupsi yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kemudian memberikan pendapatnya mengenai perilaku dalam video tersebut. Di akhir pelajaran, siswa mengerjakan kuis. Guru memberikan peringatan jika soal harus dikerjakan dengan jujur karena mencontek merupakan bagian dari korupsi.
Tips	Pendidikan antikorupsi bisa dimulai dengan menanamkan kebiasaan jujur. Ajak siswa untuk lebih menghargai kejujuran daripada sekadar nilai ujian. Tidak mencontek dan berbuat curang merupakan awal dari tindakan antikorupsi.

Bagian Ketiga

Model Pembelajaran Anti Korupsi

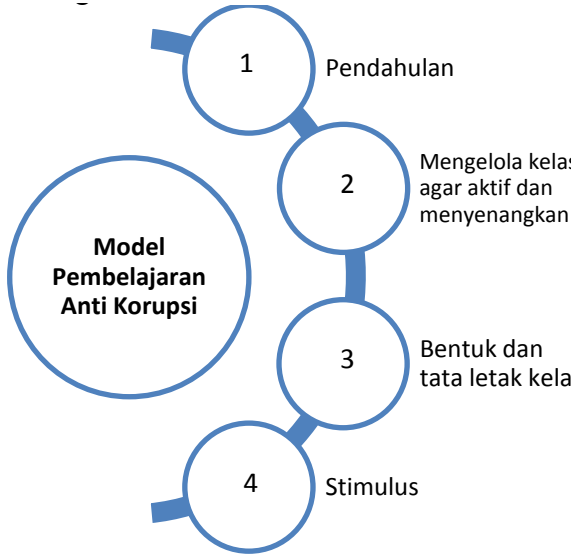
A. Pendahuluan

Anda para guru tentu bertanya-tanya bagaimana model pembelajaran anti korupsi yang mudah dan menyenangkan bagi peserta didik itu? Pertanyaan semacam ini lazim diajukan. Sebab, banyak orang beranggapan bahwa korupsi sulit diajarkan di sekolah. Padahal, sesungguhnya mengajarkan anti korupsi kepada peserta didik itu mudah dilakukan oleh siapa saja, dimana pun tempatnya. Yang sulit adalah, apakah seseorang dapat melakukan praktik anti korupsi itu sendiri. Lihat ilustrasi gambar 7 dan 8 berikut ini:

Gambar 7. Ilustrasi Pendidikan Anti Korupsi. http://idekreatifguru.blogspot.com

Gambar 8. Ilustrasi Waspada Korupsi. https://www.youtube.com/watch

Bagian ketiga buku ini akan menyajikan model pembelajaran anti korupsi, yang meliputi: (1) pendahuluan; (2) mengelola kelas agar aktif dan menyenangkan; (3) bentuk dan tata letak kelas, dan; (4) stimulus pembelajaran anti korupsi. Lebih lanjut, dapat dilihat pada kerangka pikir bagian ketiga buku ini:



Gambar 9. Kerangka Pikir Bagian Ketiga

Dengan demikian, Anda tentunya dapat menemukan model pendidikan anti korupsi yang mudah dan menyenangkan. Model tersebut nantinya dapat digunakan secara aplikatif di dunia persekolahan. Selamat mencoba dan mempraktikkan! Semoga berhasil.

B. Model Pembelajaran Anti Korupsi

Materi pendidikan anti korupsi tidak akan tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, jika tidak dikemas dengan baik. Kemasan tersebut, bisa dalam bentuk pengelolaan, metode,maupun strategi pembelajaran.

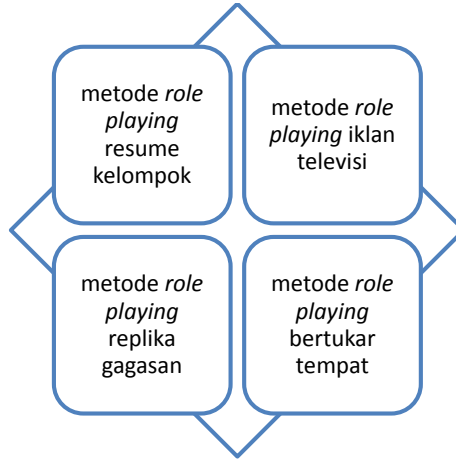
1. Mengelola Kelas Agar Aktif dan Menyenangkan

Pengelolaan kelas agar menjadi aktif dan menyenangkan, tentunya tidak mudah. Bahkan, bisa dibilang susah. Mengapa demikian? Sebab dibutuhkan seni mengelola dan kemauan dari sang guru itu sendiri.

Salah satu contoh pengelolaan kelas yang bisa meng-aktifkan, sekaligus menyenangkan peserta didiknya adalah model pembelajaran *role playing*(bermain peran).Menurut Melvin Silberman, *role playing* merupakan teknik untuk mereduksi ancaman dengan bermain peran dan menempatkan fasilitator dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon, sekaligus mengatur arah skenario pembelajaran.

Gambar 10. Pengelolaan Kelas Efektif dan Menyenangkan. http://www.wartamadrasahku.com

Adapun model pembelajaran *role playing* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anti korupsi, di antaranya dapat dilhat pada gambar 11 berikut ini:

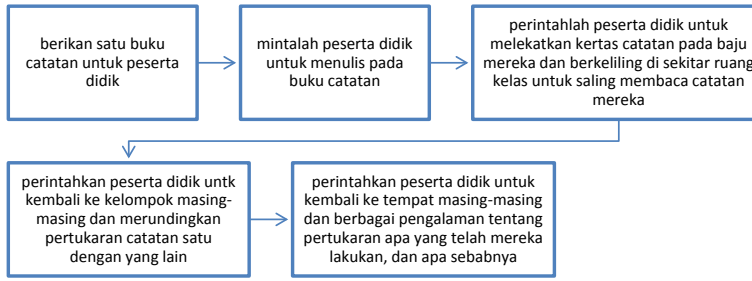


Gambar 11. Model Pembelajaran Role Playing

Berikut ini akan dijelaskan secara detail bagaimana praktik dan penerapan masing-masing metode *role playing* tersebut:

a. Metode*Role Playing* Bertukar Tempat.

Metode *role playing* bertukar tempat bertujuan agar peserta didik dapat memperdalam pemahaman terhadap pendidikan anti korupsi, adu gagsaan, bahkan melakukan pemecahan masalah.Secara teknis, metode ini dapat dilakukan dengan lima langkah sebagaimana gambar 12 berikut ini:



Gambar 12. Metode Role Playing Bertukar Tempat

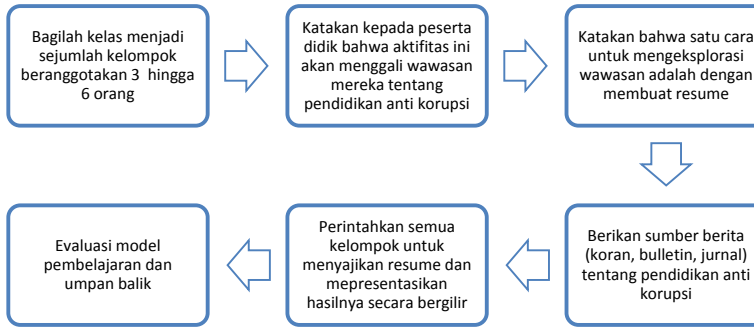
Adapun gambar 12 tersebut di atas, secara detailnyadapat dicermati dari penjelasan berikut ini (1) berikan satu buku catatan untuk peserta didik; (2) mintalah peserta didik untuk menulis pada buku catatan,sebut saja tuliskan; (a) *nilai-nilai* pendidikan anti korupsi yang mereka anut; (b) *pengalaman* mereka dapatkan selama ini; (c) *solusi kreatif* apa yang dapat dilakukan; (d) *pertanyaan* yang mereka miliki tentang materi pembelajaran anti korupsi yang diajarkan di kelas; (e) *pendapat* mereka tentang topik pendidikan anti korupsi; (f) *fakta* tentang mereka sendiri dan materi pendidikan anti korupsi;

Gambar 13. Asyiknya Metode Role Playing Bertukar Tempat. https://pendidikanpedamaran.blogspot.com

(3) perintahlah peserta didik untuk melekatkan kertas catatan pada baju mereka dan berkeliling di sekitar ruang kelas untuk saling membaca catatan mereka; (4) selanjutnya, perintahkan peserta didik untk kembali ke kelompok masing-masing dan merundingkan pertukaran catatan satu dengan yang lain; (5) perintahkan peserta didik untuk kembali ke tempat masing-masing dan berbagai pengalaman tentang pertukaran apa yang telah mereka lakukan, dan apa sebabnya.

b. Metode *Role Playing* Resume Kelompok.

Metode ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami lebih mendalam terhadap materi pendidikan anti korupsi. Adapun langkah-langkahnya sebagaimana gambar 14 berikut ini:



Gambar 14.
Metode Pembelajaran Role Playing Resume Kelompok

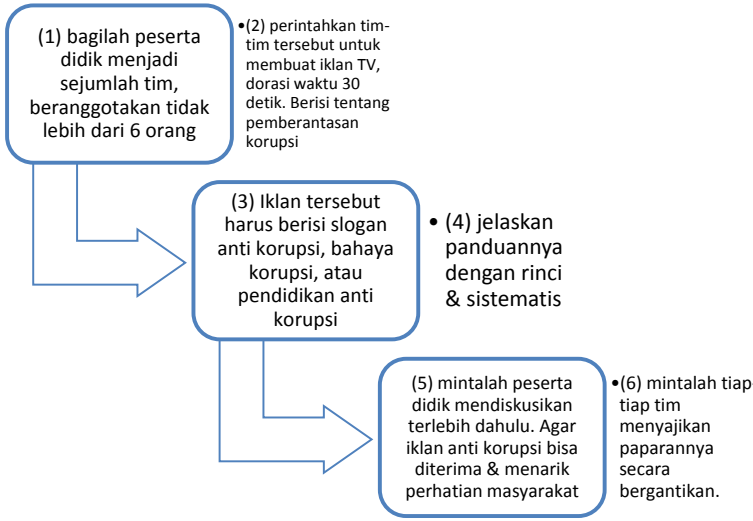
Gambar 14 tersebut di atas, pada hakikatnya mempermudah Anda sebagai guru di dalam interaksi pembelajaran di dalam kelas. Skema metode pembalajaran dapat pula dicermati dari pembelajaran berikut ini: (1) bagilah kelas menjadi sejumlah kelompok beranggotakan 3 hingga 6 orang; (2) katakan kepada peserta didik bahwa aktifitas ini akan menggali wawasan mereka tentang pendidikan anti korupsi; (3) katakan bahwa satu cara untuk mengeksplorasi wawasan adalah dengan membuat resume; (4) berikan sumber berita (koran, bulletin, jurnal) tentang pendidikan anti korupsi; (5) perintahkan semua kelompok untuk menyajikan resume dan mepresentasikan hasilnya secara bergilir; (6) Evaluasi model pembelajaran dan umpan balikatas paparan mereka.

c. Metode *Role Playing* Iklan Televisi.

Metode ini dapat digunakan untuk memulai pendidikan anti korupsi di dalam kelas, maupun di luar kelas. Adapun prosedurnya sebagai berikut: (1) bagilah peserta didik

menjadi sejumlah tim, beranggotakan tidak lebih dari 6 orang; (2) perintahkan tim-tim tersebut untuk membuat iklan TV dengan dorasi waktu 30 detik yang berisi tentang pemberantasan korupsi; (3) Iklan tersebut harus berisi slogan anti korupsi, bahaya korupsi, atau pendidikan anti korupsi; (4) jelaskan panduannya dengan rinci dan sistematis; (5) mintalah peserta didik mendiskusikan terlebih dahulu. Agar iklan anti korupsi bisa diterima dan menarik perhatian masyarakat; (6) mintalah tiap-tiap tim menyajikan paparannya secara bergantikan. Kemudian, berilah penguatan tentang pentingnya pendidikan anti korupsi dan bahaya korupsi bagi kehidupan manusia.

Langkah-langkah metode *role playing* iklan televisi tersebut di atas, dapat pula dilihat pada gambar 15 berikut ini:



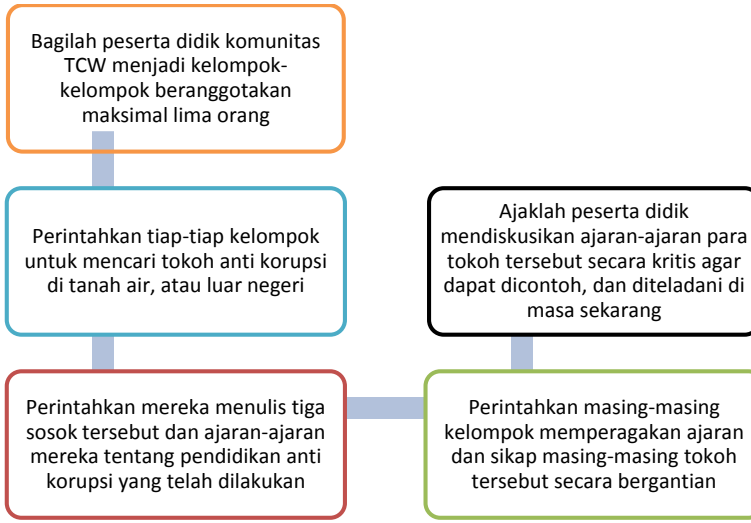
Gambar 15. Metode Pembelajaran Role Playing Iklan Televisi

Anda, para pembaca yang budiman dapat pula mengembangkan variasi model tersebut sesuai dengan kebutuhan dan situasi di lapangan masing-masing. Selamat mencoba, semoga berhasil.

d. Metode *Role Playing* Replika Gagasan.

Metode ini bertujuan untuk menstimulasi diskusi tentang nilai dan sikap anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: (1) bagilah peserta didik menjadi kelompok-kelompok beranggotakan maksimal lima orang; (2) perintahkan tiap-tiap kelompok untuk mencari tokoh anti korupsi di tanah air, atau luar negeri; (3) kemudian perintahkan mereka menulis tiga sosok tersebut dan ajaran-ajaran mereka tentang pendidikan anti korupsi yang telah dilakukan; (4) perintahkan masing-masing kelompok memperagakan ajaran dan sikap masing-masing tokoh tersebut secara bergantian; (5) ajaklah peserta didik mendiskusikan ajaran-ajaran para tokoh tersebut secara kritis agar dapat dicontoh, dan diteladani di masa sekarang.

Lebih jelasnya, dapat dicermati pada langkah-langkah pembelajaran berikut ini:



Gambar 16.Metode Pembelajaran Role Playing Replika Gagasan

2. Mendesain Model Pembelajaran Anti Korupsi Yang Menyenangkan

Ruang kelas yang baik pada hakikatnya adalah ruang kelas yang nyaman. Ruang kelas yang nyaman pasti menyenangkan. Agar dapat menghadirkan ruang kelas yang nyaman dan menyenangkan dibutuhkan kreatifitas. Anda, para guru tentu sudah ahli dan jago dalam hal itu. Tapi tak ada salahnya, jika kita saling berbagi dan melengkapi. Tujuannya, agar peserta didik menjadi senang dan nyaman di dalam kelas. Jika, hal itu terwujud, niscahnya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Gambar 17. Kelasku Yang Asyik dan Menyenagkan.https:// pendidikanpedamaran.blogspot.com

Bentuk dan tata letak kelas tentunya turut menentukan. Anda percaya? Simpan jawaban Anda dalam hati dan ikuti ilustrasi berikut ini:

Ilustrasi 1

Si Fulan adalah guru kelas di salah satu sekolah bergensi. Fasilitas di sekolah tersebut sangat memadai—kalau tidak dikatakan—super lengkap. Semua kebutuhan pembelajaran dipastikan ada dan laik digunakan dalam menunjang pembelajaran. Hanya saja, Si Fulan, atau guru tersebut kurang kreatif dan malas melakukan inovasi pembelajaran. Pembelajarannya monoton dan kaku. Ruang kelas dan sarana prasarana yang bagus tidak digunakan secara optimal. *Alhasil,* peserta didik yang ia ajar, merasa kurang nyaman dan tidak senang dalam proses KBM yang berlangsung. Hal ini pun

berakibat pada menurunnya motivasi belajar peserta didik dalam menerima pembelajaran. Ujungnya, hasil akhir peserta didik dalam pembelajaran tersebut kurang optimal. Bahkan, banyak peserta didik yang tidak mampu memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Ilustrasi 2

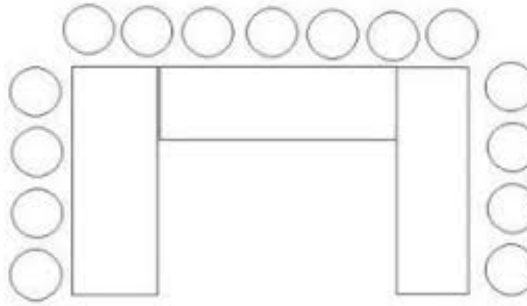
Si Fulanah adalah guru kelas di salah satu sekolah pinggiran. Fasilitas di sekolah tersebut sangat minim. Bahkan, kurang layak digunakan sebagai proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Hanya saja, Si Fulanah tersebut memiliki kreatifitas dan inovasi yang tinggi dalam pengelolaan kelas. Ruang kelas dan sarana prasana yang minim, ia sulap sedemikian rupa. Praktis, ruang kelas dibuat nyaman dan menyenangkan. Tata letak pun menjadi beragam dan berwarna. Hasilnya, peserta didik terlihat senang, nyaman didalam setiap prosesi KBM. Efek positifnya, peserta didik dapat mencapai target pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Nilai KKM pun terlampaui. Prestasi peserta didik pun begitu gemilang.

Kedua ilustrasi tersebut di atas, pada hakikatnya menunjukkan bahwa sosok seorang guru sangat menentukan dalam tercapainya tujuan pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran anti korupsi. Dengan demikian, seorang guru perlu meningkatkan kapasitas dan keterampilan didaktiknya. Muaranya, agar ia dengan mudah mencapai target dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Keterampilan penggelolaan kelas dan mendesain tata letak ruang kelas merupakan keterampilan yang harus dikuasai.

Berikut ini akan dipaparkan beberapa model tata letak kelas pendidikan anti korupsi yang dapat dikembangkan, di antaranya: (a) model ruang kelas berbentuk U; (b) model ruang kelas meja konferensi; (c) model ruang kelas lingkaran; (d) model ruang kelas pengelompokan berpancar; (e) model ruang kelas kelompok pada kelompok.[6] Lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Model Ruang Kelas Berbentuk Huruf U.

Model penataan ini merupakan model yang sangat fleksibel dan mudah. Peserta didik TCW dapat dikondisikan dengan mudah, sehingga fasilitator dapat leluasa dalam melaksanakan pembelajaran. Formasi penataan ruang kelas dapat divisualisasikan pada gambar 18 sebagai berikut.

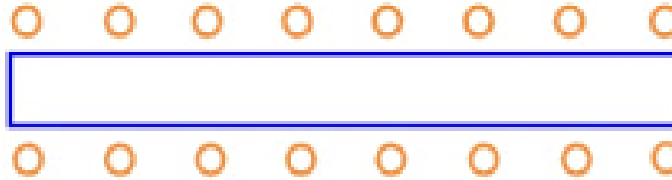


Gambar 18 Model Pembelajaran Anti Korupsi Berbentuk U

Hanya saja yang perlu diperhatikan adalah mekanisme dan distribusi tempat duduk peserta didik harus diatur dan dikembangkan sedemikian rupa oleh fasilitator.

b. Model Ruang Kelas Meja Konferensi.

Formasi ini akan memudahkan fasilitator untuk melibatkan komunitas TCW secara intens, sehingga kelas pembelajaran anti korupsi bisa hidup. Modelnya dapat dilihat gambar 19 sebagai berikut:

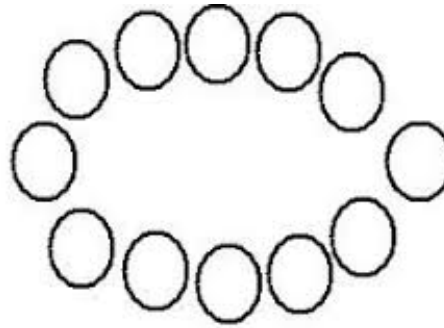


Gambar 19 Model Pembelajaran Anti Korupsi Meja Konferensi

Seorang fasilitator dapat memilih tempat duduk di tengah-tengah, baik di sisi kanan, atau kiri, sehingga dapat melaksanakan pembelajaran pendidikan anti korupsi dengan mudah dan taktis.

c. Model Ruang Kelas Lingkaran.

Model lingkaran ini akan mempermudah fasilitator dengan peserta didik dalam komunitas TCW. Fasilitator dapat secara langsung berhadap-hadapan dengan peserta didik. Pembelajaran anti korupsi pun dapat dilaksanakan secara elegan dan menyenangkan. Lihat gambar 20 sebagai berikut:

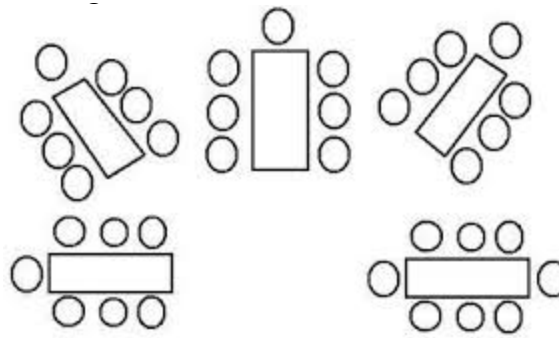


Gambar 20 Model Pembelajaran Anti Korupsi Lingkaran

Dengan demikian, model tersebut seolah mempersempit, bahkan dapat pula menghilangkan skat psikologis antara fasilitator dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Model Ruang Kelas Kelompok Berpencar.

Model pembelajaran ini mendesain kelas ruangan berukuran besar menjadi kecil-kecil dengan garis komando seorang fasilitator. Model ini cocok digunakan, jika ruangan kelas ukurannya luas dan lebar. Lihat gambar 21 berikut ini:

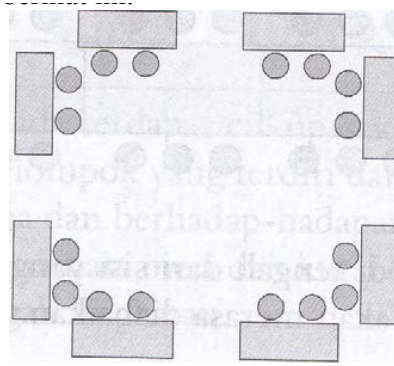


Gambar 21
Model Pembelajaran Anti Korupsi Kelompok Berpencar

Jadi, model kelompok berpencar memaksimalkan, sekaligus mendesain ruangan kelas besar menjadi efektif. Lebih dari itu, peserta didik dalam komunitas TCW dapat mendiskusikan materi pendidikan anti korupsi secara lebih detail dan mendalam.

e. Model Ruang Kelas Kelompok Pada Kelompok.

Model pembelajaran ini memberikan ruang lebih bagi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusi topik-topik pendidikan anti korupsi terlebih dahulu. Kemudian, masing-masing juru bicara memberikan pendapatnya terkait subtansi dan pokok pembahasan anti korupsi secara umum. Lihat gambar 23 berikut ini:



Gambar 23 Model Pembelajaran Anti Korupsi Kelompok pada Kelompok

Gambar 23 tersebut, seolah menegaskan bahwa diskusi dan curah pendapat dalam kelompok menjadi bagian terpenting dari pembelajaran anti korupsi, kemudian pendapat-pendapat masing-masing kelompok disampaikan kepada kelompok-kelompok lainnya. Tujuannya, agar pemahaman materi anti

korupsi di kelompok kecil menjadi lebih kuat dalam kelompok besar.

Poin terpenting dari kelima model pembelajaran anti korupsi tersebut di atas, adalah bahwa apa pun model dan strategi pendidikan anti korupsi yang terpenting adalah pembelajaran harus dibuat senyaman dan semenarik mungkin agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

C. Simulasi

Berikut ini saya salah contoh simulasi pendidikan anti korupsi di sekolah yang dapat dipraktikkan oleh para guru di sekolah.[5] Simulasi ini diadaptasi dari Sinthian Susan dalammetode pembelajaranbermain ular tangga. Adapun desain simulasinya dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3.

Simulasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga.

Latar Belakang	Anda perlu mencari metode supaya peserta didik mudah menerima pelajaran. Ia juga harus memikirkan mengenai waktu belajar yang tepat, materi yang cocok, hingga pendekatan yang baik untuk menyampaikan materi.
Deskripsi	Bimbingan konseling antikorupsi ini menggunakan metode permainan, role play, dan curah pedapat. Pada pertemuan pertama, seluruh siswa menyampaikan pendapatnya mengenai bentuk korupsi pada remaja dan cara menghindarinya. Dilanjutkan dengan permainan tradisional menggunakan jam olahraga dan permainan peran.

Penerapan	§ Permainan ular naga dipilih untuk praktek antikorupsi karena permainan tersebut mengandung nilai kejujuran, sportifitas, kegigihan, dan kegotongroyongan. Dua peserta didik berperan menjadi gerbang. Mereka berpengangan tangan di atas. Peserta didik lain membentuk ular-ularan dengan saling memegang bahu temannya. § Peserta didik juga bermain peran sebagai remaja yang curang dan remaja yang antikorupsi. Mereka diminta menjelaskan perasaannya ketika memerankan kedua sikap tersebut. Peserta didik kemudian menyimpulkan mana yang lebih menyenangkan, menjadi koruptor yang penuh kecemasan atau orang yang jujur? Di akhir pelajaran, guru meminta siswa membuat lembar komitmen. Lembar yang ditandatangani oleh siswa, guru pegawas, dan orangtua siswa tersebut berisi pernyataan antikorupsi. Peserta didik berjanji akan mengembangkan bakat-bakat positifnya dan menolak ajakan untuk berbuat curang.
Tips	Sesekali pelajaran di luar ruangan perlu dilakukan untuk penyegaran. Permainan berkelompok bisa membuat peserta didik lebih dekat dengan temannya. Mereka belajar bekerjasama dan bertoleransi dengan bermain.

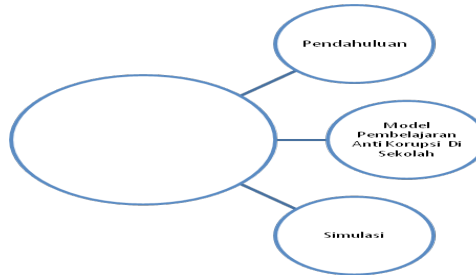
Bagian Keempat

Aneka Macam Metode Pembelajaran Anti Korupsi

A. Pendahuluan

Anda pembaca yang budiman, akan dijelaskan pada bagian keempat ini tentang metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang bagaiamana? Tentunya, pembelajaran anti korupsi di sekolah. Apakah metode tersebut, bisa mempermudah pembelajaran anti korupsi di sekolah? Jawabnya, tentu bisa mempermudah. Hanya saja, berapa prosentase kemudahannya itu yang perlu dikaji.

Bagian keempat ini akan dibagi menjadi tiga komponen, sebagaimana gambar sebagai berikut ini:



Gambar 24. Kerangka Pikir Bagian Keempat

Gambar 24 tersebut di atas, merupakan kerangka pikir yang dijadikan pijakan dalam bagunan bagian keempat ini. Selamat membaca, semoga tercerahkan!

B. MetodePembelajaran Anti Korupsi di Sekolah

Metode pembelajaran yang baik tentunya akan berkorelasi secara positif terhadap prestasi peserta didik. Anda, para guru tentu sependapat bukan? Pastinya, metode yang baik perlu dipersiapkan secara matang sebelum pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran anti korupsi pun demikian adanya. Berikut ini akan dijelaskan beberapa model metode pembelajaran anti korupsi. Lihat macam-macam metode pada gambar 17 berikut ini:

Gambar 25. Model Pembelajaran Anti Korupsi

Adapun penjelasan dari masing-masing model pembelajaran pada gambar 16 tersebut di atas akan dijelaskan sebagai berikut:

1. KipasAngin (bertukar tempat)

a. Uraian Singkat

"Kipas Angin" merupakan suatu strategi pembelajaran yang mudah untuk diterapkan dan bersifat multi fungsi. Dikatakan bersifat multi fungsi karena strategi ini bisa diterapkan sebagai metode untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun sekedar untuk *ice breaking*, tergantung pada jenis soal yang diberikan kepada siswa.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

1) Kertas
2) Alat tulis
3) Soal

c. Materi yang Relevan

Strategi "Kipas Angin" ini relevan digunakan untuk menyampaikan materi ajar apapun. Sebab, soal yang digunakan dalam strategi "Kipas Angin" ini dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai dalam suatu proses pembelajaran.

d. Karakter yang Diharapkan

Kejujuran, kepedulian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Siswa diminta menyiapkan selembar kertas dan alat tulis.
2) Guru membagikan lembar soal (soal yang diajukan disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai,

yakni sebagai metode pembelajaran atau sebagai strategi *ice breaking*).

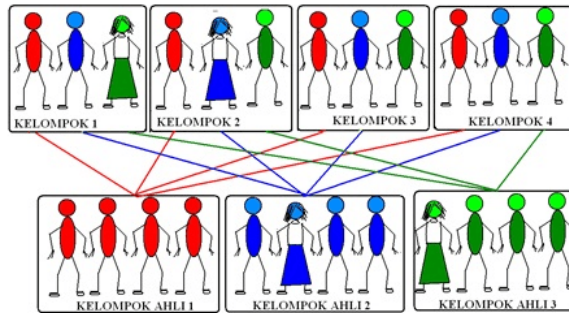
Contoh soal:

a) Bagaimanakah cara memberantas tindak pidana korupsi yang ada di Indonesia?
b) Bagaimana cara Anda memaknai sejarah di era milenial?
c) Jika Anda terpilih sebagai presiden RI, apakah program pertama yang akan Anda laksanakan?
d) Tuliskan hobi, minat, bakat, potensi, kelebihan, dan kekurangan yang dimiliki!

3) Siswa diminta menjawab soal yang diterima pada lembar kertas yang telah disiapkan dengan waktu yang telah ditentukan.
4) Setelah siswa selesai menjawab soal, salah satu siswa diminta untuk menjadi *leader* yang berperan sebagai poros kipas angin, sementara siswa yang lain diminta membentuk dua kelompok secara acak sambil membawa lembar kertas yang telah berisi jawaban.
5) Dua kelompok tersebut selanjutnya diminta membentuk dua buah lingkaran yang saling berhadapan, satu lingkaran di dalam dan lingkaran yang lain berada di luar lingkaran (kelompok ini disebut kelompok baling-baling). Sementara, *leader* yang memposisikan diri di tengah lingkaran untuk memberi aba-aba kepada kelompok baling-baling disebut poros kipas angin.

a) jika *leader* mengangkat tangan kanannya ke atas, maka baling-baling harus berputar
b) jika *leader* melakukansatu kali tepuk tangan, maka baling-baling berputar lebih cepat
c) jika *leader* melakukan dua kali tepuk tangan, maka baling-baling berputar melambat
d) jika *leader* melakukan satu kali tepuKan di atas kepala, maka baling-baling berhenti berputar dan bergandengan tangan dengan mereka yang ada di depannya.

6) Setelah semua baling-baling telah bergandengan tangan, maka *leader* meminta agar masing-masing kelompok berhitung satu sampai empat (atau sesuai kebutuhan).
7) Kelompok yang bernomor sama, diminta membentuk kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan jawaban masing-masing anggota kelompok dan membuat kesimpulan.
8) Masing-masing kelompok mempresentasikan kesimpulan diskusinya di depan kelas. Pada saat ini, setiap siswa berhak mengikuti diskusi secara klasikal, untuk saling memberikan kritik dan saran yang bertanggung jawab.



Gambar 26. Metode Bertukar Tempat Menyenagkan.https:// hidupsimpel.com/metode-pembelajaran

f. Simulasi

Siswa diminta menyiapkan selembar kertas dan alat tulis

Siswa menerima lembar soal dari guru

Siswa menjawab soal yang diterima dengan waktu yang telah ditentukan

Guru menunjuk satu *leader* (posisi di tengah) dan meminta siswa lain membentuk dua kelompok lingkaran

Siswa diminta bergandengan tangan dan *leader* meminta agar masing-masing kelompok berhitung 1-4 (sesuai kebutuhan)

Siswa yang bernomor sama diminta membentuk kelompok kecil untuk mendiskusikan jawaban anggota kelompok dan menarik kesimpulan

Masing-masing kelompok mempresentasikan kesimpulan diskusinya di depan kelas

2. 3T (Teka Teki Teman)

a. Uraian Singkat

Permainan 3T (Teka Teki Teman) merupakan strategi pembelajaran yang berfungsi untuk mencairkan suasana dan meningkatkan keakraban antar peserta. Permainan ini memadukan aktivitas fisik dan pemikiran sederhana yang dikemas dalam bentuk yang menyenangkan. Selain itu, permainan 3T ini bersifat fleksibel, tidak terikat dengan ketentuan jumlah, umur, maupun jenjang pendidikan peserta. Bahkan, permainan ini juga dapat dijadikan sebagai penelitian kecil untuk mengetahui minat dan gaya belajar siswa.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

1) Kertas dan alat tulis
2) Daftar pernyataan

c. Materi yang Relevan

Permainan 3T (Teka Teki Teman) ini cocok digunakan untuk menyampaikan materi perkenalan dan keakraban.

Di lingkungan sekolah, permainan 3T ini direkomendasikan untuk melaksanakan berbagai kegiatan, seperti pembelajaran di kelas, di organisasi intra sekolah maupun ekstrakurikuler.

d. Karakter yang Diharapkan

Kejujuran, kepedulian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, aktif, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Gurumenyiapkanbeberapa pernyataan deskriptif (sesuai kebutuhan) untuk melengkapi frase: **Carilah teman yang ….**

Pernyataan yang digunakan adalah pernyataan yang bertujuan untuk mengidentifikasi informasi teman-teman yang ada di kelas. Berikut ini contoh pernyataan yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi 3T:

Contoh 1.

Carilah seorang teman yang ….

- Menyukai _____
- Mengetahui apa itu _____
- Mahir dalam bidang _____
- Menganggap bahwa _____
- Telah melakukan _____
- Percaya bahwa _____

Pernyataan di atas merupakan contoh pernyataan yang bersifat independen antara pernyataan satu

dengan yang lainnya. Selain itu, strategi 3T juga dapat menggunakan serangkaian pernyataan yang saling berkaitan. Contoh 2.

Carilah teman yang ….

- Nama lengkapnya terdiri dari 15-20 huruf
- Jenis kelamin perempuan

Menyukai kegiatan petualangan

Pernyataan pada contoh 2 merupakan jenis pernyataan yang berkesinambungan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Artinya, 3 pernyataan itu harus dimiliki oleh satu orang.

2) Guru menyampaikan daftar pernyataan kepada siswa. Daftar pernyataan dapat ditulis dalam kertas atau bisa juga ditulis di papan tulis.
3) Guru menjelaskan aturan main strategi 3T.

Ketika guru telah menyatakan kegiatan dimulai, siswa diminta untuk saling menghampiri satu sama lain. Di saat yang sama, siswa diminta saling menanyakan kecocokan teman yang dijumpai dengan pernyataan yang telah ditentukan. Jika siswa telah menemukan teman yang sesuai dengan pernyataan, siswa diminta ***menuliskan nama temannya pada lembaran kertas dengan ukuran huruf yang besar****. Catatannya, masing-masing pernyataan hanya boleh diisi dengan nama satu siswa yang dirasa paling cocok.*

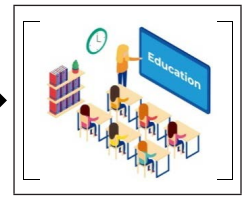
4) Setelah berhasil menyelesaikan tugasnya, siswa diminta untuk kembali ke tempat duduk semula.

5) Guru mulai memberikan aba-aba hitungan satu sampai tiga. Pada hitungan ketiga, siswa diminta membentangkan kertas yang berisi nama temannya.
6) Secara acak, guru memilih beberapa lembaran hasil kerja siswa lalu mengecek kebenarannya dengan cara mewawancarai siswa-siswa yang namanya tercantum pada lembaran kertas yang telah dipilih guru.
7) Guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang namanya tidak tercantum pada lembar hasil karya. Kemudian guru dapat mengajak siswa untuk mendiskusikan karakteristik siswa yang namanya belum tertulis dalam lembar hasil karya.
8) Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan indahnya keberagaman dan cara menyikapi keberagaman yang ada di sekitar kita.

Gambar 27.
Metode Teka Teki Teman https://hidupsimpel.com

f. Simulasi

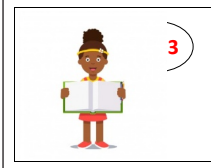
Guru menyiapkan dan menyampaikan daftar pernyataan kepada siswa



Guru menjelaskan aturan main strategi 3T

Siswa saling menghampiri untuk mencari teman yang cocok dengan pernyataan

Setelah menyelesaikan tugasnya, siswa diminta untuk kembali ke tempat duduk semula



Pada hitungan ketiga, siswa diminta membentangkan kertas yang berisi nama temannya

Guru mewawancarai beberapa siswa untuk mengecek kebenaran jawaban hasil kerja siswa

Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan indahnya keberagaman dan cara menyikapi keberagaman yang ada di sekitar kita

3. Kalender Inspirasi

a. Uraian Singkat

Kalender inspirasi merupakan suatu metode pembelajaran yang menekankan pada aspek kerja sama kelompok. Tujuan metode pembelajaran ini adalah untuk membuat resume tentang tokoh-tokoh inspiratif dunia. Selain itu, metode ini juga bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap sejarah tokoh dunia. Bahkan, pelaksanaan metode ini juga sangat memungkinkan bagi siswa untuk menemukan idola baru dan mengimitasi segala hal baik dari tokoh yang menjadi inspirasinya.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

1) Kertas A4/Folio
2) Alat tulis
3) Referensi tentang tokoh inspiratif
4) Staples

c. Materi yang Relevan

Pada dasarnya, metode "kalender inspirasi" sangat cocok diimplementasikan pada berbagai mata pelajaran yang melibatkan tokoh tertentu. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, metode ini dapat merangsang kemampuan menulis siswa sekaligus mengenal tokoh inspiratif dunia secara umum.Pada pelajaran agama tokoh yang diresume dapat difokuskan pada para nabi, sahabat, maupun ulama besar. Pada pelajaran IPS, tokoh yang diresume dapat difokuskan pada para pahlawan maupun ahli sejarah. Bahkan, pelajaran matematika dan fisika yang sarat akan

hitunganpun dapat memanfaatkan metode ini untuk mengenalkan siswa pada tokoh-tokoh pencetus rumus yang biasa dipakai saat ini.

d. Karakter yang Diharapkan

Kerja sama, saling menghargai, kejujuran, tanggung jawab, dan kedisiplinan.

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 siswa.

2) Guru menjelaskan tentang gambaran umum metode "kalender inspirasi" dan meyakinkan siswa bahwa metode ini merupakan metode baru yang akan memberikan pengalaman yang luar biasa.

Intinya, metode "kalender inspirasi" ini mengharuskan setiap kelompok untuk membuat kalender (berupa 12 lembar kertas yang diberi nama sesuai nama bulan, yakni Januari sampai Desember) yang berisi resume tokoh yang berkaitan dengan peristiwa penting pada bulan yang bersangkutan.

Misal:

*a. Pada bulan **Januari**ada peristiwa Hari Kusta Internasional yang diperingati setiap tanggal 25 Januari, maka siswa dapat membuat resume **Dr.GerhardArmauwerHansen** yang merupakan penemu kuman penyebab penyakit kusta.*

*b. Pada bulan **Februari** ada peristiwa Hari Pers Nasional yang diperingati setiap tanggal 9*

Februari, maka siswa dapat membuat resume ***Dr. Danudirdja Setiabudhi alias Ernest Francuis Eugene Douwes Dekker*** *yang dikenal sebagai jurnalis, penerbit majalah De Beweging dan Pendiri National Indische Party.*

c. *Pada bulan* ***Mei*** *ada peristiwa hari pendidikan, maka siswa dapat membuat resume* ***Ki Hajar Dewantara*** *yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Indonesia.*

3) Guru memberikan contoh kerangka resume kepada siswa (dapat dituliskan di papan tulis)
4) Siswa diminta mendiskusikan tentang tokoh yang akan dipilih dan diberi kesempatan untuk mencari referensi yang sesuai, baik secara *online* maupun *offline* di perpustakaan (waktu ditentukan)
5) Setelah semua referensi terkumpul, siswa diminta kembali berdiskusi untuk membuat kalender inspirasi.
6) Setelah masing-masing kelompok menyelesaikan kalendernya, maka kelompok-kelompok tersebut diminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya secara bergiliran.
7) Setelah diskusi dan penilaian selesai, maka kalender inspirasi dari masing-masing kelompok dapat di pajang di mading kelas atau dikumpulkan kepada guru untuk disimpan dalam laboratorium media pembelajaran.

Gambar 28.
Metode Teka Teki Teman https://gil-asshofie.blogspot.com

f. Simulasi

4. Tebak Pikir

a. Uraian Singkat

Hari-hari ini, masih banyak kasus yang menunjukkan ketidakseimbangan penggunaan otak kiri dan kanan dalam beraktivitas. Bahkan di dunia pendidikan, ketidakseimbangan ini seringkali kita jumpai dalam proses pembelajaran yang banyak mengedepankan kinerja otak kiri. Padahal, otak kiri dan otak kanan memiliki karakteristik pemikiran yang berbeda, sehingga dominasi pikiran pada salah satu bagian otak (kiri atau kanan) tentu tidak bisa memberikan hasil yang maksimal. Menyikapi hal tersebut, permainan "Tebak Pikir" dihadirkan sebagai upaya untuk menyeimbangkan kinerja otak kanan dan otak kiri. Dalam satu kelompok, kumpulan pemikiran otak kanan berperan penting untuk menerjemahkan gambar, sedangkan otak kiri berperan penting untuk menentukan penyelesaian masalah secara logis. Sementara itu, kombinasi otak kiri dan kanan secara bersamaan sangat berperan untuk memprediksi jawaban kelompok lawan. Intinya, permainan ini bertujuan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa dengan melibatkan sumbangan pemikiran otak kiri dan otak kanan.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

1) Kertas
2) Alat tulis
3) Laptop
4) LCD Proyektor

5) Kartu bergambar
6) Nomor undian
7) Kartu skor 10
8) Kartu nama meja (Meja A dan Meja B)

c. Materi yang Relevan

Permainan "tebak pikir" ini bisa diaplikasikan untuk materi pelajaran apapun yang berkaitan dengan pemecahan masalah.

d. Karakter yang Diharapkan

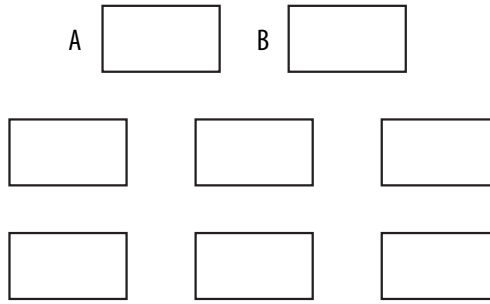
Kejujuran, kepedulian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Guru memilih satu siswa untuk menjadi moderator diskusi
2) Siswa lainnya diminta membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa
3) Guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk mengambil nomor undian dan melaporkan nomor undian yang diperoleh kepada moderator (moderator mencatat nomor undian pada masing-masing kelompok)
4) Para peserta membuat kesepakatan tentang lama waktu untuk menebak gambar dan menentukan solusi tawaran (± 2 menit)
5) Guru menjelaskan aturan main permainan "Tebak pikir"(dapat juga ditayangkan di *slide*)

- permainan ini diawali dengan penanyangan kartu gambar
- kelompok pertama diminta menerjemahkan gambar dan mencari solusi selama 2 menit
- kelompok kedua akan memprediksi jawaban kelompok pertama selama 2 menit juga.
- Jika jawaban kelompok kedua sama dengan jawaban kelompok pertama, maka kelompok kedua dinyatakan menang dan mendapatkan skor 10.
- Jika jawaban kelompok kedua tidak sama dengan jawaban kelompok pertama, maka yang berhak mendapatkan skor 10 adalah kelompok pertama.
- Skor-skor ini akan dijumlahkan di akhir kegiatan untuk mengetahui kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan ini.

6) Setelah penjelasan selesai, siswa dipandu guru menyusun meja dan kursi dengan bentuk seperti di bawah ini.



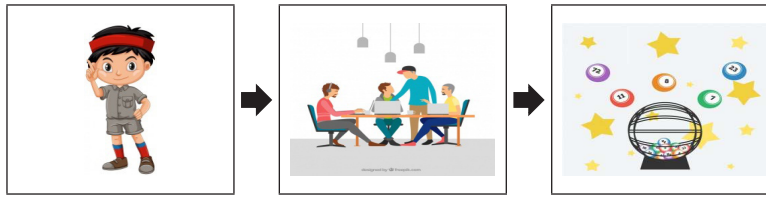
7) Guru meminta kelompok I menempati meja A dan kelompok II menempati meja B. Sementara moderator memposisikan diri di antara kedua kelompok yang berada di depan
8) Guru menayangkan kartu gambar pertama
9) Setelah gambar ditayangkan, **kelompok I** diberikan waktu **2 menit**untuk **menerjemahkangambar dan menuliskan solusi tawarannya** pada satu lembar kertas.
10) **Setelah 2 menit** berlalu, **moderator mengambil jawaban kelompok I** dan memberikan waktu **2 menit** kepada **kelompok II** untuk **memprediksi jawaban kelompok I beserta alasannya**.
11) **Setelah 2 menit** berlalu, moderator meminta agar **kelompok II mempresentasikan hasil prediksi jawabannya**
12) **Moderatormembacakan jawaban kelompok I** dan meminta **kelompok lain** untuk **menyimpulkan** apakah jawaban kelompok II sesuai dengan jawaban kelompok I
13) Moderator memberikan **kartu skor** kepada **kelompok pemenang** sekaligus memberikan symbol **bahwa sesi pertama telah usai**.
14) Setelah sesi pertama selesai, moderator mepersilakan kelompok I untuk kembali ke barisan belakang, lalu meminta kelompok II untuk menempati meja A, dan mengundang kelompok III untuk menempati meja B.

15) Dengan aturan yang sama, moderator memandu jalannya permainan sampai batas waktu yang ditentukan.

16) Setelah permainan usai, seluruh kelompok diminta menghitung jumlah skor yang telah diperoleh dan melaporkannya kepada guru untuk dijadikan acuan penilaian.

Gambar 30. Metode Tebak Pikir http://www.smpn1purwakarta.sch.id

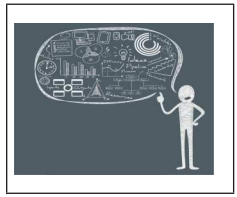
f. Simulasi



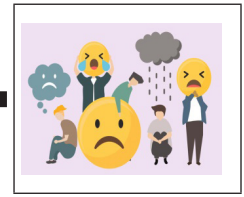
Guru memilih satu siswa untuk menjadi moderator diskusi

Siswa lainnya diminta membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa

Perwakilan kelompok untuk mengambil nomor undian dan melaporkan nomor undian yang diperoleh kepada moderator



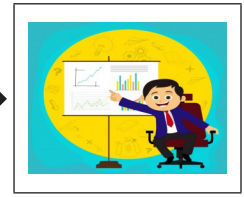
Peserta membuat kesepakatan tentang lama waktu untuk menebak gambar dan menentukan solusi tawaran



Guru menayangkan kartu gambar pertama

Kelompok I diberikan waktu untuk menerjemahkan gambar dan menuliskan solusi tawarannya

Moderator mengambil jawaban kelompok I dan memberikan waktu kepada kelompok II untuk memprediksi jawaban kelompok I beserta alasannya



Moderator membacakan jawaban kelompok I dan meminta kelompok lain untuk menyimpulkan apakah jawaban kelompok II sesuai dengan jawaban kelompok I

Moderator memberikan kartu skor kepada kelompok pemenang. Di akhir sesi, seluruh kelompok diminta menghitung jumlah skor yang telah diperoleh dan melaporkannya kepada guru untuk dijadikan acuan penilaian

5. Iklan Televisi

a. Uraian Singkat

"Iklan Televisi" merupakan metode yang berfungsi untuk menggali bakat siswa dan meningkatkan kemampuan komunikasi. Selain itu, metode ini juga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan marketing siswa. Dengan demikian, metode "Iklan Televisi" ini tentu tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang unik bagi siswa tetapi juga akan memberikan pengalaman aplikatif yang berguna untuk bekal kehidupannya.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

1) Contoh iklan
2) Topik iklan (dikemas dalam bentuk undian)
3) LCD proyektor
4) Laptop dan *speaker*

c. Materi yang Relevan

Metode "Iklan televisi" dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar apapun, dengan catatan topik iklannya disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

d. Karakter yang Diharapkan

Kejujuran, kepedulian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa

2) Guru menampilkan beberapa contoh iklan dan meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan unsur-unsur yang ada dalam contoh-contoh iklan yang ditampilkan

Unsur-unsur iklan:

- Nama produk
- Gambar produk
- Kalimat iklan yang bersifat deskriptif persuasif
- Keunggulan produk
- Harga produk
- Nomor telepon dan alamat pengiklan

3) Guru menyiapkan topik iklan yang dikemas dalam bentuk undian dan meminta perwakilan masing-masing kelompok untuk mengambil undian

Contoh topik:

- Anti korupsi
- Pemilu jujur
- Gerakan anti nyontek
- Bijak berteknologi, dll

4) Masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan topik yang didapat dan membuat konsep iklan dengan durasi waktu 1 menit
5) Setelah menyelesaikan konsep iklan, masing-masing kelompok diminta mempresentasikan konsep iklan yang telah dibuat secara bergiliran

6) Setelah semua kelompok selesai presentasi, guru memberikan evaluasi, saran dan masukan kepada masing-masing kelompok
7) Guru meminta siswa untuk membuat video iklan berdasarkan konsep yang telah dipresentasikan dengan memperhatikan saran dan evaluasi guru (video bisa dikumpulkan via email sesuai dateline yang telah ditentukan)
8) Sebagai bentuk apresiasi, iklan terbaik dapat ditampilkan pada pertemuan berikutnya.

f. Simulasi

Guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa

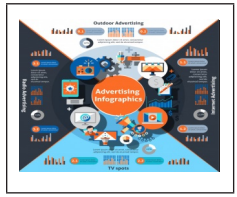
Guru menampilkan beberapa contoh iklan dan meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan unsur-unsur iklan

Guru menyiapkan topik iklan yang dikemas dalam bentuk undian dan meminta perwakilan masing-masing kelompok untuk mengambil undian

Kelompok diminta untuk mendiskusikan topik yang didapat dan membuat konsep iklan

Setelah menyelesaikan konsep iklan, masing - masing kelompok diminta mempresentasikan konsep iklan yang telah dibuat secara bergiliran

Setelah semua kelompok selesai presentasi, guru memberikan evaluasi, saran dan masukan kepada masing-masing kelompok



Guru meminta siswa untuk membuat video iklan berdasarkan konsep yang telah dipresentasikan dengan memperhatikan saran dan evaluasi guru

6. Temukan Nama Orbitmu

a. Uraian Singkat

Pada dasarnya, "Temukan Nama Orbitmu" tergolong metode yang sangat sederhana yang berupaya menyajikan kegiatan belajar sambil bermain. Kegiatan ini lebih didominasi oleh aktivitas fisik berupa gerakan pindah

tempat. Namun, dengan konsep yang relatif sederhana, metode ini dapat melatih konsentrasi dan kejujuran siswa.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

   1) Kertas
   2) Alat tulis
   3) Daftar pernyataan

c. Materi yang Relevan

   Metode ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi apapun, bahkan metode ini juga bisa digunakan sebagai *game* dengan cara menyesuaikan pernyataan yang diajukan.

d. Karakter yang Diharapkan

   Konsentrasi, kejujuran, kepedulian, kedisiplinan, tanggung jawab

e. Prosedur Pelaksanaan

   1) Siswa diminta berkumpul di tengah kelas
   2) Guru menyampaikan aturan main kegiatan

   Setiap kali ada pernyataan siswa diminta berkelompok sesuai jawaban yang dipilih. Kemudian, siswa harus mencatat nama teman yang pertama kali ditemui pada kelompok yang dipilih.

   3) Guru membacakan beberapa pernyataan dan memberikan petunjuk tempat untuk berkumpul siswa

      Contoh pernyataan:

      - Menurut saya, terlambat datang ke sekolah merupakan tindakan korupsi

- Saya setuju koruptor dihukum mati
- Menurut saya dampak negatif penggunaan teknologi lebih banyak daripada dampak positifnya
- Saya lebih suka mendengarkan daripada membaca

4) Setiap guru selesai membacakan pernyataan, siswa diminta berkumpul sesuai arahan guru
5) Ketika sampai di titik kumpul yang telah ditentukan, siswa harus mencatat nama teman yang pertama kali dijumpai.
6) Langkah 3-5 dapat diulangi sesuai kebutuhan
7) Di akhir sesi, siswa harus merangkai semua nama teman yang telah ditemui. Selanjutnya, rangkaian nama itulah yang menjadi nama orbitnya.
8) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai sampel untuk membacakan nama orbitnya di depan kelas
9) Guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi pelajaran yang dapat dipetik dari metode ini.

f. Simulasi

Siswa diminta berkumpul di tengah kelas

Guru membacakan beberapa pernyataan dan memberikan petunjuk tempat untuk berkumpul siswa

Setiap guru selesai membacakan pernyataan, siswa diminta berkumpul sesuai arahan guru

Ketika sampai di titik kumpul yang telah ditentukan, siswa harus mencatat nama teman yang pertama kali dijumpai

Di akhir sesi, siswa harus merangkai semua nama teman yang telah ditemui. Selanjutnya, rangkaian nama orbit itu dibacakan di depan kelas

Guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi pelajaran yang dapat dipetik dari metode ini

7. Teman yang Kita Miliki

a. Uraian Singkat

Metode pembelajaran "Teman yang Kita Miliki" bertujuan untuk meningkatkan keakraban antar peserta didik. Kegiatan ini dititikberatkan pada aktivitas gerak fisik yang dilakukan dengan sangat cepat dan menyenangkan. Selain itu, metode pembelajaran ini juga sangat direkomendasikan sebagai salah satu bentuk *ice breaking*.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

Bahan yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan ini adalah daftar kategori kelompok.

c. Materi yang Relevan

Metode "Teman yang Kita Miliki" dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar apapun. Sebab, soal yang digunakan dalam metode ini dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai dalam suatu proses pembelajaran.

d. Karakter yang Diharapkan

Kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, berpikir kritis, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Guru menyiapkan daftar kategori kelompok yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tujuan yang dimaksud adalah untuk keperluan perkenalan di awal pembelajaran, untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran, maupun hanya sekadar untuk *ice breaking*.

   a) Contoh kategori untuk perkenalan dan *ice breaking* meliputi:

      (1) Bulan kelahiran

      (2) Makanan kesukaan

      (3) Hobi

      (4) Tokoh Idola

   b) Kategori untuk meningkatkan pembelajaran bisa dilakukan dengan membuat penyataan yang sesuai

dengan topik/tema yang sedang dibahas, misalnya:

(1) Pelaku tipikor tahun 2017 (misalnya, kenal atau tidak kenal dengan Setya Novanto)

(2) Setuju atau tidak setuju dengan suatu pernyataan yang terkait dengan topik pelajaran tertentu

2) Guru meminta siswa untuk berkumpul di satu titik kelas dan mengosongkan sebagian ruang kelas.

3) Guru dan siswa membuat kesepakatan untuk menentukan dua atau lebih titik kumpul sesuai kategori kelompok yang dipilih. Titik kumpul adalah titik yang ditetapkan sebagai tempaat berkumpulnya siswa yang memiliki kategori sama, misalnya pada kategori kenal/tidak kenal, maka titik kumpul yang harus ditentukan berjumlah dua, yakni *kelompok kenal* dan *kelompok tidak kenal*.

4) Guru menjelaskan aturan main strategi yang akan dilaksanakan, intinya setiap guru menyebutkan satu kategori maka dalam hitungan ketiga siswa sudah harus membuat pilihan dan berkumpul sesuai pilihannya di titik kumpul yang telah disepakati.

5) Ketika siswa telah membentuk kelompok sesuai kategori pilihannya, guru meminta siswa untuk saling berjabat tangan dengan "teman yang dimiliki".

   a) Jika strategi ini digunakan sebagai media perkenalan, maka guru dapat meminta siswa untuk menghafal nama masing-masing temannya beserta ciri khas teman yang berada dalam satu kelompok dengan mereka.

b) Jika strategi ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran, maka guru dapat meminta siswa untuk mendiskusikan topik yang dipilih. Diskusi ini bisa diarahkan untuk membentuk opini siswa tentang setuju/tidak setuju terhadap topik yang disampaikan, memaparkan karakteristik pilihannya, pembuatan soal dan kunci jawaban tentang topik yang dipilih, dan lain-lain.

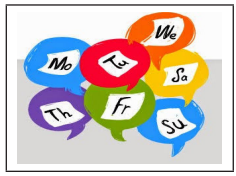
c) Jika strategi ini digunakan untuk *ice breaking*, guru dapat meminta siswa untuk berlomba menyanyikan Lagu Sedang Apa bersama kelompok lawannya. Selain itu, guru juga bisa meminta siswa untuk saling berbalas pantun.

6) Pada dasarnya, tidak ada batasan waktu dan jumlah kategori yang bisa dipakai dalam sekali pelaksanaan strategi "Teman yang Kita Miliki". Sehingga guru diberikan keleluasaan penuh untuk mengatur kelasnya ketika mengaplikasikan strategi ini. *Hidden goal*-nya siswa diberikan kebebasan bergerak dan mengekspresikan dirinya secara riang, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya dengan lebih aktif.

7) Setelah kegiatan dirasa cukup, guru meminta siswa untuk kembali ke tempat masing-masing.

8) Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang keberagaman yang kita miliki. Guru juga diharapkan dapat menyisipkan nilai-nilai dan sikap positif yang harus dilakukan dalam menyikapi kebhinekaan yang ada di sekitar kita.

f. Simulasi

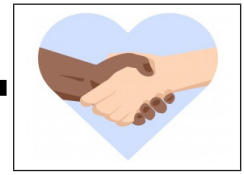


Guru menyiapkan daftar kategori kelompok yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan

Guru meminta siswa untuk berkumpul di satu titik kelas dan mengosongkan sebagian ruang kelas

Guru dan siswa membuat kesepakatan untuk menentukan dua atau lebih titik kumpul sesuai kategori kelompok yang dipilih

Setiap guru menyebutkan satu kategori maka dalam hitungan ketiga siswa sudah harus membuat pilihan dan berkumpul sesuai pilihannya di titik kumpul yang telah disepakati



Ketika siswa telah membentuk kelompok sesuai kategori pilihannya, guru meminta siswa untuk saling berjabat tangan dengan "teman yang dimiliki"

Setelah kegiatan dirasa cukup, guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing

Guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang keberagaman yang kita miliki dan menyisipkan nilai-nilai dan sikap positif yang harus dilakukan dalam menyikapi kebhinekaan yang ada di sekitar kita

8. Bola Antar Waktu

a. Uraian Singkat

Permainan Bola Antar Waktu adalah salah satu jenis strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar memiliki kesiapan maksimal untuk mengawali kegiatan pembelajaran. Strategi ini didesain agar siswa dapat mengingat kembali pelajaran yang telah lalu dan mulai mengenal materi yang akan dipelajari. Pelaksanaan strategi ini sangat berpotensi untuk membuat siswa menjadi sangat aktif, sehingga suasana kelas pun cenderung ramai.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

1) Kartu kata
2) Bola plastik kecil

c. Materi yang Relevan

Pada dasarnya, metode "Bola Antar Waktu" sangat cocok digunakan untuk menyampaikan materi ajar apapun. Secara lebih khusus metode yang didesain untuk mempersiapkan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran ini sangat efektif untuk menghubungkan materi pelajaran yang akan diajarkan hari ini dengan materi sebelumnya, dengan cara yang menyenangkan.

d. Karakter yang Diharapkan

Kejujuran, kepedulian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, dan cermat.

e. Prosedur Pelaksanaan

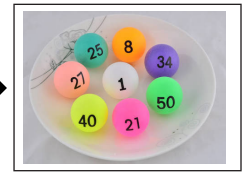
1) Guru menyiapkan kartu kata, yaitu potongan-potongan kertas bertuliskan materi pelajaran yang telah dipelajari (materi pelajaran pertemuan sebelumnya) dan materi yang akan dipelajari hari ini. Contoh materi yang bisa ditulis dalam kartu kata, misalnya:
   a) KKN adalah ….
   b) Contoh sikap anti korupsi di dalam kelas
   c) Bagaimana pendapatmu tentang hukuman terhadap pelaku korupsi di Indonesia?
   d) Presentasikan secara singkat apa yang telah kita pelajari pada pertemuan yang lalu!
   e) Sebutkan istilah-istilah yang akan kita pelajari pada materi pelajaran hari ini!
2) Guru memasukkan kartu kata ke dalam bola plastik kecil yang telah dilubangi
3) Guru menjelaskan aturan main yang akan dilaksanakan. Siswa diminta berdiri di tempat duduk masing-masing (posisi berdiri dilakukan agar siswa merasa lebih rileks dan antusias)
4) Guru melemparkan bola yang telah berisi kartu kata secara acak. Siswa yang kejatuhan bola harus membuka kartu kata dengan disaksikan teman sebangkunya.
5) Guru meminta teman sebangkunya untuk membacakan isi kartu kata dengan lantang dan meminta siswa yang kejatuhan bola untuk menjawabnya.

- Jika siswa berhasil menjawab tantangan kartu kata dengan tepat, maka siswa tersebut diminta untuk mengambil bola baru dan melemparkan ke arah teman yang dikehendakinya.
- Jika siswa tidak berhasil menjawab tantangan yang ada di dalam kartu kata, maka dia harus menyebutkan segala hal yang diingat tentang materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, dia harus melemparkan kembali bola yang telah diterima ke arah teman yang dikehendakinya.

6) Setelah kegiatan "Bola antar Waktu" dirasa cukup, guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi pelajaran yang telah lalu dan mengarahkan siswa untuk membuat peta konsep pembelajaran hari ini secara bersama-sama.

f. Simulasi

Guru menyiapkan kartu kata yang bertuliskan materi pelajaran yang telah dipelajari dan materi yang akan dipelajari hari ini

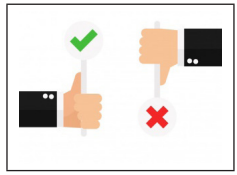


Guru memasukkan kartu kata ke dalam bola plastik kecil yang telah dilubangi

Guru menjelaskan aturan main kegiatan dansiswa diminta berdiri agar siswa merasa lebih rileks dan antusias

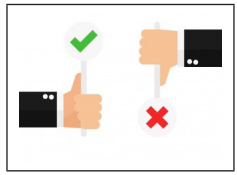
Guru melemparkan bola yang telah berisi kartu kata secara acak. Siswa yang kejatuhan bola harus membuka kartu kata dengan disaksikan teman sebangkunya

Siswa yang kejatuhan bola harus menjawab tantangan dalam kartu kata yang dibacakan oleh temen sebangkunya



Jika siswa berhasil menjawab tantangan kartu kata dengan tepat, siswa tersebut diminta mengambil bola baru dan melemparkan ke arah teman yang dikehendakinya

Setelah kegiatan dirasa cukup, guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi pelajaran yang telah lalu dan mengarahkan siswa untuk membuat peta konsep pembelajaran hari ini secara bersama-sama



Jika siswa tidak berhasil menjawab tantangan yang ada di dalam kartu kata, dia harus menyebutkan segala hal yang diingat tentang materi pelajaran pertemuan sebelumnya dan harus melemparkan kembali bola yang diterima ke arah teman yang dikehendakinya

9. Benteng Pertahanan

a. Uraian Singkat

Stretegi banteng pertahanan merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menekankan pada prinsip pentingnya kerja sama untuk mempertahankan eksistensi kelompok. Selain itu, strategi banteng pertahanan juga sangat efektif untuk melatih kemampuan berpikir siswa secara cepat, kreatif, dan antisipatif. Kelebihan lain dari strategi ini adalah cocok digunakan untuk segala kalangan, bersifat menyenangkan, dan dapat diimplementasikan untuk berbagai keperluan, yaitu untuk kegiatan pembelajaran maupun murni untuk permainan.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

Pada prinsipnya, tidak ada alat dan bahan khusus yang diperlukan untuk melaksanakan strategi banteng pertahanan, sebab bahan awal yang harus disiapkan hanyalah sebuah pantun. Namun demikian, jika pelaksana menghendaki pantun tertulis, pelaksana dapat memanfaatkan papan tulis atau LCD proyektor.

c. Materi yang Relevan

Pada prinsipnya, strategi Benteng Petahanan ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran maupun permainan, dengan catatan tema/topik disesuaikan kebutuhan.

d. Karakter yang Diharapkan

Kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, berpikir kreatif, cermat, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Guru membagi siswa menjadi empat kelompok besar. Masing-masing kelompok diberi nama, Benteng Pertahanan 1, Benteng Pertahanan 2, Benteng Pertahanan 3, dan Benteng Pertahanan 4.

2) Guru meminta siswa untuk merapatkan kursi ke tengah kelas lalu masing-masing kelompok menempatkan diri ke sudut-sudut kelas. Sementara guru membuat kolom nama kelompok di papan tulis.

Nama Kelompok	Skor (sebaiknya memakai turus)
Benteng Pertahanan 1	
Benteng Pertahanan 2	
Benteng Pertahanan 3	
Benteng Pertahanan 4	

3) Guru menjelaskan aturan main strategi banteng pertahanan.

Pada prinsipnya, setiap kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk mendapatkan predikat banteng terkuat. Untuk menjadi banteng terkuat, kelompok-kelompok itu harus mampu membalas lebih banyak pantun sesuai tema/topik yang telah ditentukan sebelumnya. Teknisnya, kegiatan balas pantun dilakukan dengan prinsip 'siapa cepat dia dapat' (tidak ada konsep giliran). Adapun topik yang dipilih bisa berupa materi pelajaran atau topik lain yang disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

4) Guru meminta setiap kelompok bersiap-siap untuk mulai bermain, setelah itu guru mengajak semua siswa untuk menyanyikan lagu "Rasa Sayange" secara bersama-sama.

   Rasa sayange rasa sayang sayange

   Heee lihat negeri indah rasa sayang sayange

   Rasa sayange rasa sayang sayange

   Heee lihat negeri indah rasa sayang sayange

5) Guru mulai membacakan pantun pertama yang selanjutnya harus dijawab oleh kelompok-kelompok siswa yang telah terbentuk

   Contoh pantun bertema pembelajaran

   Sambal bawang sambal terasi

   Sambel dibawa dari Papua

   Kalo ada orang korupsi

   Biar jera hukumannya apa?

   Contoh pantun untuk permainan atau ice breaking

   Pergi berlibur ke Yogyakarta

   Singgah sebentar di Candi Prambanan

   Coba tebak apa namanya

   Semakin diisi semakin ringan?

6) Setelah membacakan pantun pertama, guru mengajak siswa untuk kembali menyanyikan lagu "Rasa Sayange". Saat proses bernyanyi, siswa berkesempatan untuk memikirkan pantun balasan, sehingga setelah

lagu selesai kelompok sudah siap untukmembalas pantun sebelumnya.

7) Setelah suatu kelompok selesai membalas pantun, guru memberikan skor pada kolom yang sesuai dengan nama kelompok yang bersangkutan di papan tulis.

8) Langkah nomor 5 sampai 7 dapat diulang beberapa kali sesuai keutuhan, hingga kelas menemukan bentengterkuat.

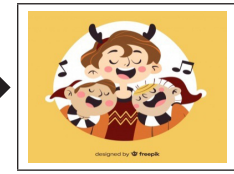
9) Guru bisa meminta kelompok pemenang berbagi tips untuk bisa menjadi juara.

10) Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan pengalaman belajar menggunakan strategi Benteng Pertahanan.

f. Simulasi

Guru membagi siswa menjadi empat kelompok besar. Masing-masing kelompok diberi nama, Benteng Pertahanan 1, 2, 3, dan 4

Guru meminta masing-masing kelompok menempatkan diri ke sudut-sudut kelas. Sementara guru membuat kolom nama kelompok di papan tulis



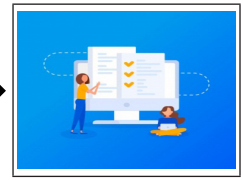
Guru mengajak semua siswa untuk menyanyikan lagu "Rasa Sayange" secara bersama-sama

Guru mulai membacakan pantun pertama yang selanjutnya harus dijawab oleh kelompok-kelompok siswa yang telah terbentuk

Setelah membacakan pantun pertama, guru mengajak siswa untuk kembali menyanyikan lagu "Rasa Sayange". Saat proses bernyanyi, siswa berkesempatan untuk memikirkan pantun balasan

Salah satu kelompok tercepat membalas pantun

Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan pengalaman belajar menggunakan strategi Benteng Pertahanan



Kelompok pemenang berbagi tips untuk bisa menjadi juara

Guru memberikan skor pada kolom yang sesuai dengan nama kelompok yang bersangkutan di papan tulis

10. Benar-Benar Kian Mengenal

a. Uraian Singkat

Strategi "Benar-Benar Kian Mengenal" merupakan jenis strategi pembelajaran yang didesain untuk memberikan pemahaman mendalam tentang suatu hal yang dikenalkan kepada siswa. Selain dapat dimanfaatkan untuk

keperluan perkenalan, strategi ini juga cocok digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, utamanya yang berkaitan dengan tokoh. Implementasi strategi ini membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan kooperatif, sebab strategi ini memadukan proses berpikir mandiri dan berkelompok.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

   1) Kertas

   2) Alat tulis

c. Materi yang Relevan

   Metode Benteng Petahanan ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang materinya memuat tokoh-tokoh tertentu. Tetapi, metode ini juga masih relevan digunakan untuk mendalami beberapa materi yang berkaitan dengan ingatan.

d. Karakter yang Diharapkan

   Kejujuran, kreatif, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

   1) Guru mengajak siswa untuk menyebutkan beberapa tokoh yang berkaitan dengan materi yang hendak dipelajari.

      Contoh:

      a) Tokoh Pejuang Anti Korupsi

      - Najwa Shihab

      - Novel Baswedan

- Sely Martini
- Hoegoeng
- Baharuddin Lopa, dll

b) Tokoh Pejuang Proklamasi

- Ir. Soekarno
- Drs. Mohammad Hatta
- Fatmawati
- Chaerul Shaleh
- Sayuti Melik
- Ahmad Soebarjo, dll

Jika strategi ini dimanfaatkan untuk *games*, maka contoh tokoh di atas dapat diganti dengan kartun, artis, atau tokoh lain yang dikehendaki.

2) Ketika siswa menyebutkan tokoh-tokoh tersebut, guru menuliskan nama-nama tokoh di papan tulis. Selanjutnya, guru bersama siswa memilih empat tokoh untuk dikenal lebih dalam.
3) Nama-nama tokoh yang terpilih ditulis kembali di papan tulis disertai nomor urut.

   Contoh:

   1. Najwa Shihab
   2. Novel Baswedan
   3. Sely Martini
   4. Hoegoeng

4) Guru meminta siswa untuk berhitung, batasan angka disesuaikan dengan jumlah tokoh yang disepakati

(siswa tetap berada pada tempat duduk masing-masing).

5) Setelah kegiatan berhitung selesai, secara mandiri siswa diminta membuat profilsederhana tentang tokoh yang menjadi bagiannya(tokoh sesuai dengan nomor yang disebutkan ketika berhitung).

   Profil yang dibuat mengandung beberapa unsur berikut:

   a) Nama
   b) Tempat dan Tanggal Lahir
   c) Pekerjaan
   d) Kontribusi terhadap bidang yang digeluti

   Untuk mencari informasi yang dibutuhkan, siswa diperkenankan untuk *browsing* di internet.

6) Setelah semua siswa selesai membuat profil sederhana, siswa yang nama tokonya sama diminta membentuk kelompok besar.

7) Setelah kelompok terbentuk, guru meminta siswa untuk berdiskusi dan menyusun biografi tokoh yang didasarkan pada profil sederhana yang telah disusun anggota kelompok secara mandiri.

   Biografi yang disusun siswa harus memuat unsur-unsur berikut:

   a) Memuat informasi berdasarkan fakta yang ada pada tokoh
   b) Ceritanya berbentuk teks narasi

c) Isinya memuat fakta pengalaman hidup tokoh dalam memecahkan masalah-masalah sampai pada akhirnya sukses dan menjadi teladan

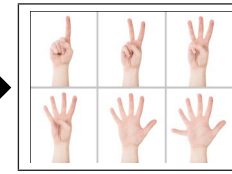
8) Masing-masing kelompok diminta mempresentasikan biografi yang telah disusun.

9) Guru mengajak siswa untuk melakukan diskusi lanjutan yang bertujuan untuk lebih mengenal tokoh yang telah ditentukan. Selain itu, guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan tentang teknik penyusunan biografi tokoh.

f. Simulasi

Guru mengajak siswa untuk menyebutkan beberapa tokoh yang berkaitan dengan materi yang hendak dipelajari

Ketika siswa menyebutkan tokoh-tokoh tersebut, guru menuliskan nama-nama tokoh di papan tulis. Selanjutnya, guru bersama siswa memilih empat tokoh untuk dikenal lebih dalam



Guru meminta siswa untuk berhitung, batasan angka disesuaikan dengan jumlah tokoh yang disepakati (siswa tetap berada pada tempat duduk masing-masing)

Masing-masing kelompok diminta mempresentasikan biografi yang telah disusun

Setelah selesai membuat profil sederhana, siswa yang nama tokonya sama diminta membentuk kelompok besar dan berdiskusi untuk membuat biografi tokoh

Secara mandiri siswa diminta membuat profil sederhana tentang tokoh yang menjadi bagiannya (tokoh sesuai dengan nomor yang disebutkan ketika berhitung)

Guru mengajak siswa melakukan diskusi lanjutan untuk lebih mengenal tokoh yang telah ditentukan dan mengajak siswa membuat kesimpulan tentang teknik penyusunan biografi tokoh

11. Jejak Sang Pengamat

a. Uraian Singkat

Strategi "Jejak Sang Pengamat" diciptakan untuk membangun semangat belajar siswa. Strategi ini mengusung konsep penjelajahan mini melalui beberapa pos yang telah ditentukan. Setiap pos yang harus dilalui peserta

terdapat sebuah kartu petunjuk yang berisi uraian kegiatan yang harus dilakukan pada pos tersebut. Kegiatan yang dapat dimasukkan dalam pos antara lain, kegiatan pemecahan masalah, opini, menceritakan kembali cerita yang telah didengar, unjuk bakat, dan kegiatan lain yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selain untuk membuat siswa lebih antuasias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, implementasi strategi "Jejak Sang Pengamat" ini juga bermanfaat untuk mempertajam ingatan siswa, meningkatkan kemampuan *problem solving*, dan kerja sama siswa. Namun demikian, kondisi kelas cenderung ramai dengan aktivitas kelompok yang berbeda-beda di masing-masing pos.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

1) Laptop
2) LCD Proyektor
3) Video dokumentasi
4) Alat tulis
5) Lembar Kerja Kelompok
6) Nomor meja
7) Peta Jalan
8) Kartu petunjuk dan amplop

c. Materi yang Relevan

Materi yang cocok diajarkan menggunakan metode "Jejak Sang Pengamat" adalah materi-materi yang berkaitan dengan video, baik video dokumenter, motivasi, atau video-video lainnya.

d. Karakter yang Diharapkan

Kejujuran, bijaksana, tertib, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Guru menyiapkan nomor kelompok, peta jalan, dan kartu petunjuk.

a) Nomor meja adalah nomor yang dipasang di meja masing-masing kelompok.

b) Peta jalanadalah kertas yang berisi urutan nomor-nomor pos yang harus dilalui kelompok. Pengambilan peta jalan oleh masing-masing kelompok dilakukan dengan sistem undian.

c) Kartu petunjuk adalah kartu berisi perintah yang harus dilakukan oleh masing-masing kelompok di tiap-tiap pos. Kartu petunjuk dimasukkan ke dalam amplop.

Pos 1 : Bagaimana tanggapan Saudara tentang tayangan video tersebut?

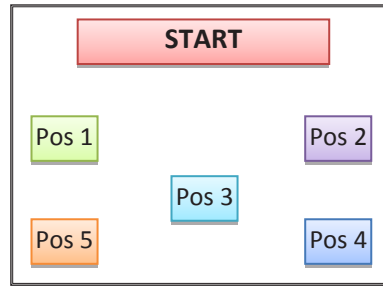
Pos 2 : Tonton kembali video!

Pos 3 : Ceritakan kronologis kejadian dalam video tersebut!

Pos 4 : Apa pesan Saudara untuk para penonton lain?

Pos 5 : Apa yang bisa Saudara lakukan untuk mencegah kejadian serupa terulang?

2) Guru meminta siswa membagi diri menjadi empat kelompok dan mengkondisikan meja kursi menjadi lima kelompok yang disusun sesuai gambar berikut.



3) Setelah penataan meja selesai, siswa diminta menempati tempat yang sudah disiapkan per kelompok.
4) Guru mulai memutar video dokumenter dan meminta siswa untuk mencermati video yang diputar. Video yang dapat ditayangkan, antara lain: (1) gratifikasi proyek; (2) siswa menyontek saat ujian; (3) ...
5) Setelah penanyangan video dokumenter selesai, siswa diminta berkumpul di depan kelas sesuai kelompoknya masing-masing. Sementara itu, guru mulai berkeliling kelas untuk menaruh nomor meja dan kartu petunjuk.
6) Setelah itu perwakilan kelompok diminta mengambil undian yang berisi peta jalan.
7) Guru menjelaskan aturan main kegiatan "Jejak Sang Pengamat"

Setelah mendapatkan peta jalan, setiap kelompok diminta untuk bersiap-siap melakukan kegiatan penjelajahan. Ketika kelompok tiba di suatu pos, kelompok itu harus melakukan kegiatan sesuai dengan kartu petunjuk yang ada di dalam pos. Waktu pelaksanaan kegiatan di masing-masing pos adalah 10 menit (guru yang akan memberikan informasi waktu kepada masing-masing kelompok). Setelah waktu selesai, setiap kelompok diminta melanjutkan penjelajahan sesuai peta jalan masing-masing.

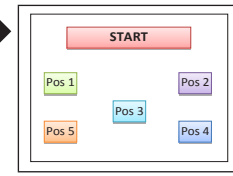
Catatan: jika dalam satu waktu ada dua atau lebih kelompok yang bentrok di satu pos, maka kelompok-kelompok tersebut wajib menyanyikan lagu Nasional sambil mengelilingi pos.

8) Ketika guru memberikan aba-aba "*start*", masing-masing kelompok dipersilakan untuk berjelajah sesuai peta jalan yang telah diterima.
9) Setelah masing-masing kelompok selesai melaksanakan kegiatan penjelajahan, guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduk semula. Sementara, perwakilan kelompok diminta untuk mengumpulkan lembar kerja kelompok.
10) Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan hasil kerja kelompok secara klasikal dan bersama-sama menarik kesimpulan atas kegiatan yang telah dilaksanakan.
11) Guru dapat menunjuk beberapa siswa secara acak untuk berbagi kesan pesan tentang kegiatan yang baru selesai dilaksanakan.

f. Simulasi

Guru menyiapkan nomor kelompok, peta jalan, dan kartu petunjuk

Guru meminta siswa membagi diri menjadi empat kelompok

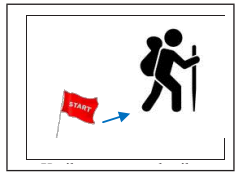


Guru dan siswa mengkondisikan meja kursi menjadi lima kelompok sesuai gambar dan siswa diminta menempati tempat yang sudah disiapkan per kelompok

Guru mulai memutar video dokumenter dan meminta siswa untuk mencermati video yang diputar

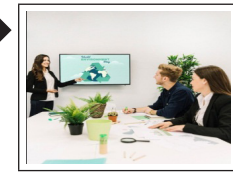
Setelah penanyangan video selesai, siswa diminta berkumpul di depan kelas sesuai kelompoknya masing-masing, guru berkeliling kelas untuk menaruh nomor meja dan kartu petunjuk

Perwakilan kelompok diminta mengambil undian yang berisi peta jalan



Ketika guru memberikan aba-aba "*start*", masing-masing kelompok dipersilakan untuk berjelajah sesuai peta jalan yang telah diterima

Setelah masing-masing kelompok selesai melaksanakan kegiatan penjelajahan, guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduk semula. Sementara, perwakilan kelompok diminta untuk mengumpulkan lembar kerja kelompok



Guru mengajak siswa mendiskusikan hasil kerja kelompok secara klasikal, menunjuk beberapa siswa secara acak untuk berbagi kesan pesan dan bersama-sama menarik kesimpulan atas kegiatan yang telah dilaksanakan

12. Rantai Pertanyaan

a. Uraian Singkat

Stretegi "Rantai Pertanyaan" merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran berbasis masalah. Strategi pembelajaran ini didesain untuk melatih siswa mengidentifikasi permasalahan tentang pelajaran yang belum dimengerti. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut, siswa diminta membuat satu pertanyaan untuk ditukar dengan teman-temannya. Jadi, strategi pembelajaran ini tidak hanya berkaitan dengan upaya pemecahan masalah yang telah ada, tetapi juga melatih siswa untuk dapat menentukan permasalahan secara cermat.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

   1) Kartu kosong
   2) Ringkasan materi pelajaran
   3) Alat tulis
   4) Papan tulis

c. Materi yang Relevan

   Pada prinsipnya, metode "Rantai Pertanyaan" ini dapat digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran apapun.

d. Karakter yang Diharapkan

   Kejujuran, kreatif, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, dan saling berbagi

e. Prosedur Pelaksanaan

   1) Guru membagikan kartu kosong dan meminta siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang akan dipelajari hari ini.
   2) Guru meminta siswa untuk menemukan permasalahan terkait materi yang dipelajari.
   3) Siswa diminta mengubah permasalahan yang telah diidentifikasi menjadi pertanyaan. Pertanyaan dituliskan di kartu kosong yang telah dibagikan guru di awal pembelajaran.
   4) Setelah semua siswa siap dengan pertanyaannya, guru meminta siswa meninggalkan tempat duduknya, kemudian mengambil posisi berdiri mengikuti bentuk tembok dalam ruang kelas.

5) Guru bertindak sebagai instruktur, lalu menempatkan diri di tengah kelas dan bertindak sebagai instruktur dan mulai memberikan instruksi kepada siswa.

   Di awal pelaksanaan, guru akan berhitung 1-10. Pada hitungan ketiga, siswa diminta untuk berjalan mengikuti arah putaran jarum jam. Lalu, pada hitungan kedelapan, siswa diminta berhenti berjalan dan mulai menukarkan kartu pertanyaan kepada teman yang ada di depannya. Masing-masing siswa hanya boleh menerima satu kartu pertanyaan dari temannya.

6) Setelah masing-masing siswa menerima satu kartu pertanyaan, maka siswa dipersilakan untuk kembali ke tempat duduk semula.

7) Selanjutnya, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang tertulis di kartu yang telah diterima (estimasi waktu 5-10 menit). Jika pada pelaksanaannya siswa mengalami kesulitan, siswa diperbolehkan untuk minta bantuan kepada teman yang dipandang mampu.

8) Guru memanggil beberapa siswa secara acak untuk membacakan pertanyaan di kartu yang telah diterima. Pertanyaan itu selanjutnya ditulis di papan tulis.

9) Guru memandu siswa untuk mendiskusikan apakah ada pertanyaan yang sama dengan yang tertulis di papan tulis?

a) Jika ada pertanyaan yang sama dengan yang tertulis di papan tulis, maka guru meminta siswa dengan pertanyaan yang sama untuk menyampaikan jawabannya. Selanjutnya, jawaban-jawaban itu akan didiskusikan secara klasikal hingga memperoleh jawaban yang paling tepat.

b) Jika tidak ada pertanyaan yang sama, guru langsung meminta siswa yang bersangkutan untuk menyampaikan jawabannya, kemudian mengajak siswa untuk mendiskusikan kebenaran jawaban yang telah disampaikan.

10) Seletah kegiatan paparan pertanyaan dan jawaban dirasa cukup, guru bertanya kepada siswa, "Adakah pertanyaan yang belum terjawab?"

a) Jika ada pertanyaan yang belum terjawab, guru mengajak siswa untuk mendiskusikan pertanyaan tersebut secara klasikal

b) Jika tidak ada pertanyaan yang belum terjawab, guru mengajak siswa untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran.

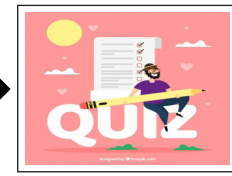
11) Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kartu pertanyaan beserta jawabannya.

12) Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran, guru dapat mengajak siswa untuk mendiskusikan poin-poin penting materi yang telah dipelajari sekaligus menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.

f. Simulasi

Guru membagikan kartu kosong dan meminta siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang akan dipelajari hari ini

Guru meminta siswa untuk menemukan permasalahan terkait materi yang dipelajari

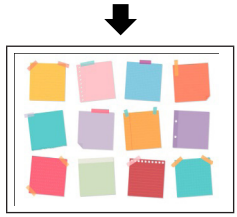


Siswa diminta mengubah permasalahan yang telah diidentifikasi menjadi pertanyaan

Setelah semua siswa siap dengan pertanyaannya, guru meminta siswa meninggalkan tempat duduknya, kemudian mengambil posisi berdiri mengikuti bentuk tembok dalam ruang kelas

Guru berhitung 1-10 lalu siswa bertukar kartu pertanyaan (masing-masing siswa hanya boleh menerima satu kartu). Setelah itu, siswa kembali ke tempat duduk semula untuk menjawab pertanyaan yang diterima

Guru memanggil beberapa siswa secara acak untuk membacakan pertanyaan di kartu yang telah diterima dan mendiskusikan soal beserta variasi jawaban yang ada



Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kartu pertanyaan beserta jawabannya.

Guru dapat mengajak siswa untuk mendiskusikan poin-poin penting materi yang telah dipelajari sekaligus menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini

13. Papan *Scrabble*

a. Uraian Singkat

Metode "Papan *Scrabble*" merupakan salah satu metode yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, metode "Papan *Scrabble*" juga dapat dimanfaatkan untuk menghubungkan pengetahuan siswa tentang pembelajaran yang telah dan akan dipelajari. Dengan metode ini, siswa diharapkan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan gembira dan bersemangat.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

1) Papan tulis
2) Penggaris
3) *Boardmarker* warna-warni

c. Materi yang Relevan

Metode "Papan *Scrabble*" ini dapat digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran apapun, karena basis dari metode ini adalah untuk menemukan kosa kata dalam materi pembelajaran.

d. Karakter yang Diharapkan

Disiplin, cermat, berpikir kritis dan kreatif, tanggung jawab, kerja sama, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Guru meminta siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang akan dipelajari.
2) Guru meminta salah satu siswa untuk membuat papan berpetak di papan tulis. Siswa yang lain diminta membentuk 5-6 kelompok.
3) Guru meminta siswa untuk duduk sesuai kelompoknya.
4) Guru menjelaskan aturan main kegiatan.
    a) Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menuliskan satu kata pertama secara urut (dari kelompok 1-6) menggunakan *boardmarker* dengan warna yang berbeda-beda.
    b) Setiap satu kata yang ditulis di papan *scrabble* diberi poin 5.
    c) Penulisan kata hanya boleh dilakukan secara mendatar (horizontal) dan menurun (vertikal).

d) Penulisan kata harus dilakukan oleh semua anggota kelompok secara bergantian (1 orang 1 kata).

e) Penentuan kelompok pemenang dilakukan dengan menghitung jumlah kata yang ditulis di papan *scrabble*, dengan terlebih dahulu mengidentifikasi kesesuaian kata dengan materi.

5) Perwakilan kelompok diminta mengambil boardmarker dengan warna yang berbeda-beda.

6) Guru menuliskan 1 (satu) kata pertama di papan tulis (kata yang ditulis disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari).

7) Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menuliskan 1 (satu) kata di papan tulis.

8) Setelah setiap kelompok berhasil menuliskan kata di papan tulis, guru memberikan instruksi bahwa pengisian kata di papan scrabble dapat dilakukan secara bersamaan oleh dua kelompok atau lebih, dengan catatan setiap kelompok menuliskan kata-katanya secara tertib.

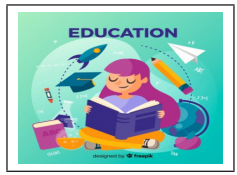
9) Setelah permainan dirasa cukup, guru bersama siswa mulai mengecek jumlah dan kesesuaian kata yang ditulis masing-masing kelompok dan memberikan skor kepada masing-masing kelompok.

10) Guru mengundang kelompok pemenang untuk tampil di depan kelas untuk diberikan apresiasi.

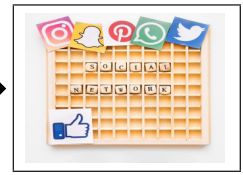
11) Guru mengajak siswa untuk mendefinisikan setiap kata yang tertulis di papan scrabble.

12) Guru memberikan penguatan kepada siswa agar selalu bersemangat belajar dan mau mempelajari terlebih dahulu materi pelajaran yang akan dipelajari

f. Simulasi

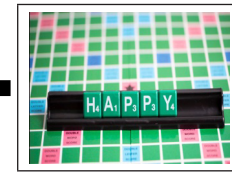


Guru meminta siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang akan dipelajari

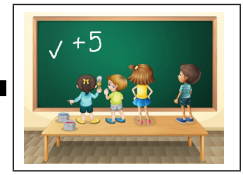


Guru meminta salah satu siswa untuk membuat papan berpetak di papan tulis

Siswa diminta membentuk 5-6 kelompok dan duduk sesuai kelompoknya

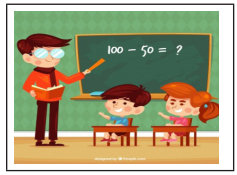


Guru menuliskan 1 (satu) kata pertama di papan tulis diikuti oleh semua kelompok secara berurutan (kata yang ditulis disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari)



Setelah setiap kelompok berhasil menuliskan kata di papan tulis, guru memberikan instruksi bahwa pengisian kata di papan scrabble dapat dilakukan secara bersamaan oleh dua kelompok atau lebih (kata yang sesuai diberi nilai 5)

Setelah permainan dirasa cukup, guru bersama siswa mengecek jumlah dan kesesuaian kata yang ditulis masing-masing kelompok, memberikan skor, dan mengundang kelompok pemenang ke depan kelas sebagai bentuk apresiasi



Guru mengajak siswa mendefinisikan setiap kata yang tertulis di papan scrabble dan memberikan penguatan kepada siswa agar selalu bersemangat belajar dan mau mempelajari terlebih dahulu materi pelajaran yang akan dipelajari

14. Penilaian Teman

a. Uraian Singkat

Metode pembelajaran "Penilaian Teman" merupakan salah satu metode untuk menanamkan sifat obyektif dan cermat dalam menilai hasil karya teman. Metode ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman yang baru, yakni menilai hasil kerja temannya dengan skala ukuran yang luwes. Dengan diterapkannya metode ini, siswa diharapkan lebih serius dalam mengerjakan tugasnya karena hasil karyanya akan dinilai langsung oleh temannya.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

1) Koran/majalah bekas
2) Lembar kerja siswa
3) Lem/isolasi/*double tape*

c. Materi yang Relevan

Pada dasarnya, metode penilaian teman ini bersifat fleksibel. Metode ini dapat digunakan untuk menyam-

paikan materi pembelajaran apapun, tetapi metode ini akan lebih efektif dan berkesan jika digunakan untuk membelajarkan materi berbasis studi kasus. Namun demikian, metode ini juga bisa digunakan untuk *ice breaking*, dengan obyek penilaian yang baik dan tidak bersifat diskriminatif.

d. Karakter yang Diharapkan

Obyektif, cermat, jujur, disiplin, tanggung jawab, terbuka, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

1) Guru meminta siswa untuk menyiapkan koran/ majalah bekas (pemberitahuan untuk membawa koran/majalah bekas dapat dilakukan pada pertemuan sebelumnya).
2) Guru meminta siswa untuk mengambil gambar dan berita tentang kegiatan positif dan negatif.
    a) Kegiatan positif adalah kegiatan yang bernilai baik dan benar, misalnya tentang prestasi pelajar, kegiatan sosial, dan kegiatan lain yang membanggakan.
    b) Kegiatan negatif adalah kegiatan yang bernilai buruk, melanggar aturan dan norma. Misalnya, praktik korupsi, segala macam tindak kriminal, dan lain-lain.
3) Guru membagikan lembar kerja kepada siswa secara individu.

Nama : .....
Nomor : .....
Kelas : .....

LEMBAR KERJA SISWA

⊖ Zona Negatif	⊕ Zona Positif	Tanggapan teman
Gambar dan berita	Gambar dan berita	1. Hasil analisis ....
1. Opini :	1. Opini :	2. Nilai : .....
2. Jika aku di posisi itu, yang harus aku lakukan adalah	2. Jika aku di posisi itu, yang harus aku lakukan adalah	Nama : ..... Nomor : ..... Kelas : .....

4) Guru meminta siswa menempelkan potongan gambar dan berita sesuai keterangan yang tertera di lembar kerja yang telah diterima.

5) Setelah gambar dan berita tertempel rapi, guru meminta siswa untuk menuliskan opininya di bawah gambar. Opini yang dimaksud tidak hanya sebatas pernyataan setuju atau tidak setuju, tetapi harus terdiri dari: (1) pengantar singkat; (2) gagasan akademis; dan (3) solusi.

6) Setelah selesai menulis opini, siswa diminta bermain peran dengan cara memposisikan diri sebagai subyek pemberitaan.

   a) Pada kegiatan yang positif, hal yang dituliskan bisa berupa rencana pengembangan kegiatan dan tips trik yang bisa dilakukan untuk membuat usaha/prestasinya semakin meningkat.

b) Pada kegiatan yang negatif, hal yang bisa dituliskan, antara lain: upaya atau cara untuk menghentikan kebiasaan negatif yang telah dilakukan, kiat khusus yang bisa dilakukan agar kegiatan negatif yang dilakukan tidak pernah terulang kembali, bahkan sampai pada rencana untuk bertaubat.

7) Setelah semua siswa berhasil menyelesaikan tugasnya, guru meminta siswa untuk saling bertukar lembar kerja. Agar suasana kelas tetap kondusif, alternatif pertukaran lembar kerja dapat dilakukan dengan cara berikut.

   Guru bertindak sebagai instruktur, akan memberikan aba-aba hitungan kepada siswa.

   - *Pada hitungan pertama, siswa diminta mengangkat lembar kerjanya*
   - *Hitungan dua sampai empat, siswa diminta memberikan lembar kerjanya kepada teman yang ada di sebelahnya (searah jarum jam)*
   - *Hitungan lima, siswa berhenti menyalurkan lembar kerja yang dipegangnya. Lembar kerja yang saat ini dipegang adalah lembar kerja yang harus dianalisis.*

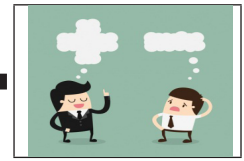
   Metode pertukaran ini membuat empat siswa yang ada di depan tidak kebagian lembar kerja, sementara siswa yang paling belakang akan menumpuk empat lembar kerja. Selanjutnya, tumpukan lembar kerja di

bagian belakang dibagikan kepada siswa yang belum mendapatkan lembar kerja, hingga semua siswa memegang satu lembar kerja temannya.

8) Setelah semua siswa memegang lembar kerja, guru meminta siswa untuk menganalisis lembar kerja teman yang telah diterima. Hasil analisis yang diharapkan pada tahap ini berupa ulasan kritis terhadap opini temannya yang disandingkan dengan berita yang ada di lembar kerja.
9) Siswa diminta memberikan nilai terhadap hasil kerja temannya.
10) Guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar kerja yang telah dinilai.
11) Guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan dan mengidentifikasi pelajaran/hikmah yang dapat dipetik dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode "Penilaian Teman".

f. Simulasi

Guru meminta siswa untuk menyiapkan koran/ majalah bekas



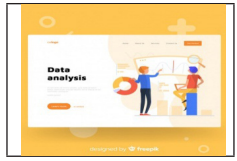
Guru meminta siswa untuk mengambil gambar dan berita tentang kegiatan positif dan negatif

Guru membagikan lembar kerja kepada siswa secara individu

Setelah semua siswa berhasil menyelesaikan tugasnya, guru meminta siswa untuk saling bertukar lembar kerja

Setelah selesai menulis opini, siswa diminta bermain peran dengan cara memposisikan diri sebagai subyek pemberitaan

Guru meminta siswa menempelkan potongan gambar dan berita sesuai keterangan yang tertera di lembar kerja dan meminta siswa untuk menuliskan opininya di bawah gambar



Setelah semua siswa memegang lembar kerja, guru meminta siswa untuk menganalisis lembar kerja teman yang telah diterima

Siswa diminta memberikan nilai terhadap hasil kerja temannya

Guru meminta siswa mengumpulkan lembar kerjanya dan mengajak siswa untuk menyimpulkan dan mengidentifikasi pelajaran/hikmah yang dapat dipetik dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode "Penilaian Teman"

15. Kelompok Jawaban

a. Uraian Singkat

Metode "Kelompok Jawaban" merupakan salah satu metode pembelajaran yang didesain untuk melatih

kecermatan dan ketangkasan siswa dalam menghadapi suatu persoalan. Selain itu, metode ini juga mengarahkan siswa untuk lebih cermat dan berpikir cepat. Kombinasi gerak fisik dan kecepatan berpikir menjadi satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan dalam pelaksanaan metode ini. Selain itu, siswa juga dilatih untuk bekerja sama dan memadukan ide/buah pikirannya dengan teman-teman satu kelompoknya.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

   1) Kartu angka
   2) Daftar pernyataan
   3) Kertas dan alat tulis

c. Materi yang Relevan

   Pada prinsipnya, metode Kelompok Jawaban ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran maupun permainan, dengan catatan tema/topik disesuaikan kebutuhan.

d. Karakter yang Diharapkan

   Kejujuran, kecermatan, kedisiplinan, tangkas, tanggap, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, dan saling menghargai

e. Prosedur Pelaksanaan

   1) Guru membuat beberapa pernyataan atau pertanyaan dengan pilihan jawaban berskala.

      Contoh pernyataan atau pertanyaan dan skala jawaban yang bisa digunakan.

a) Pernyataan : Ketahuan nyontek saat ujian, wajib ujian ulang dengan soal yang berbeda

Skala jawaban : 5 = Sangat setuju
4 = Setuju
3 = Ragu-ragu
1) = Tidak setuju
1 = Sangat tidak setuju

b) Pernyataan : Menurut saya, kadar hukuman untuk para koruptor di Indonesia

Skala jawaban : 4 = Sangat berat
2) = Berat
2 = Sedang
1 = Ringan

2) Guru meminta siswa untuk mengkondisikan ruang kelas agar siswa bisa bergerak secara leluasa.
3) Guru menyiapkan kartu angka dan meminta perwakilan siswa untuk ditempel di dinding kelas.

Kartu angka adalah kartu bertuliskan angka yang menunjukkan skala jawaban yang dipilih siswa.

4) Guru mulai membacakan pernyataan atau pertanyaan disertai dengan pilihan jawabannya. Pembacaan pernyataan/pertanyaan ini bisa dilakukan 2-3 kali agar siswa bisa mengingat angka-angka yang mewakili pilihan jawabannya.
5) Setelah guru selesai membacakan pertanyaan/ pernyataan, siswa diminta membentuk barisan di

depan kartu angka yang telah ditempelkan di dinding kelas.

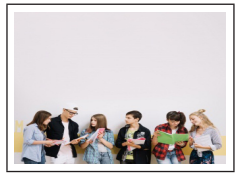
6) Siswa diminta berbagi argumen tentang pilihan jawabannya. Diskusi ini bertujuan untuk menyimpulkan alasan mengapa siswa-siswa memilih skala penilaian tersebut.
7) Secara individu, anggota kelompok diminta untuk menulis kesimpulan hasil diskusinya di lembar kertas yang telah disediakan.
8) Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
9) Kegiatan pada poin 4-8 bisa diulang-ulang sesuai kebutuhan dan waktu yang tersedia.
10) Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, siswa diminta mengumpulkan hasil kerjanya.
11) Gurumeminta siswa berbagi pengalaman tentang kegiatan pembelajaran hari ini dan menemukan pesan moral dari pelaksanaan pembelajaran hari ini.

f. Simulasi

Guru membuat beberapa pernyataan atau pertanyaan dengan pilihan jawaban berskala

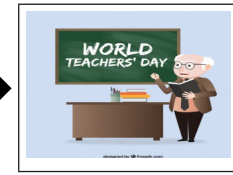
Guru meminta siswa untuk mengkondisikan ruang kelas agar siswa bisa bergerak secara leluasa

Guru menyiapkan kartu angka dan meminta perwakilan siswa untuk ditempel di dinding kelas



Siswa diminta berbagi argumen tentang pilihan jawabannya dan diminta untuk menulis kesimpulan hasil diskusinya di lembar kertas yang telah disediakan.

Setelah guru selesai membacakan pertanyaan/pernyataan, siswa diminta membentuk barisan di depan kartu angka yang telah ditempelkan di dinding kelas



Guru mulai membacakan pernyataan atau pertanyaan disertai dengan pilihan jawabannya

Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan berbagi pengalaman dan menemukan pesan moral dari pelaksanaan pembelajaran hari ini

16. Teka-Teki Silang (TTS)

a. Uraian Singkat

Metode Teka Teki Silang (TTS) didesain untuk menjadikan siswa lebih kreatif dan inovatif.Melalui metode ini, siswa

dilatih untuk terampil mengemas materi pelajaran ke dalam bentuk teka-teki silang yang lebih menarik untuk dipelajari. Selain itu, konsep penukaran TTS yang dilakukan antar kelompok tentu akan menambah wawasan dan pengetahuan siswa, sehingga siswa bisa lebih menguasai materi pembelajaran.

b. Alat dan Bahan yang Diperlukan

   1) Referensi pembelajaran (buku, rangkuman, *slide*, dll)
   2) Lembar kerja kelompok

c. Materi yang Relevan

   Metode Teka Teki Silang (TTS) ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran maupun permainan, dengan catatan tema/topik disesuaikan kebutuhan.

d. Karakter yang Diharapkan

   Kreatif, inovatif, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, terbuka, dan saling menghargai.

e. Prosedur Pelaksanaan

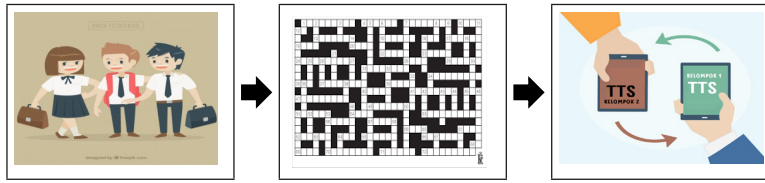
   1) Siswa diminta membentuk kelompok dengan jumlah anggota 3-4 orang.
   2) Secara berkelompok, siswa diminta membuat Teka-Teki Silang (TTS) beserta jawabannya, dengan materi yang telah ditentukan.

      Contoh materi yang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan Teka-Teki Silang, antara lain:

      a) Perilaku anti korupsi
      b) Demokrasi

3) Setelah pembuatan TTS selesai, siswa diminta bertukar TTS dengan kelompok lain dan diminta mengerjakan TTS baru yang telah diterima.
4) Setelah pengerjaan selesai, kedua kelompok yang melakukan pertukaran TTS diminta untuk saling mengevaluasi jawaban TTS yang telah dikerjakan.
5) Setelah selesai, semua kelompok diminta mengumpulkan TTS yang telah dibuatnya.
6) Guru menunjuk satu koordinator untuk membukukan TTS yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok.

f. Simulasi

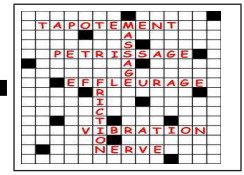


Siswa diminta membentuk kelompok dengan jumlah anggota 3-4 orang

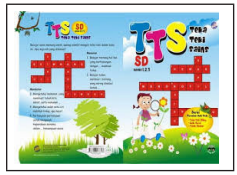
Secara berkelompok, siswa diminta membuat Teka-Teki Silang (TTS) beserta jawabannya, dengan materi yang telah ditentukan

Setelah pembuatan TTS selesai, siswa diminta bertukar TTS dengan kelompok lain dan diminta mengerjakan TTS baru yang telah diterima

Setelah pengerjaan selesai, kedua kelompok yang melakukan pertukaran TTS diminta untuk saling mengevaluasi jawaban TTS yang telah dikerjakan



Setelah selesai, semua kelompok diminta mengumpulkan TTS yang telah dibuatnya



Guru menunjuk satu koordinator untuk membukukan TTS yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok

Epilog:

Warga Sekolah Paham tentang Pendidikan Antikorupsi

Epilog buku ini pada hakikatnya merupakan sebuah doa dan harapan. Doa dan harapannya, agar tatkala sang guru/ pendidik membaca buku sederhana ini, ia paham dan dapat memahamkan peserta didik. Ini tentu tidak mudah dilakukan. Tapi, tak ada hal yang sulit, jika ada kemauan dan tekad.

Apalagi, kemauan dan tekad berbuat baik. Kemauan dan tekad untuk mendidik, mengajarkan sekaligus memberi contoh anti korupsi.Guru, dan warga sekolah dituntut untuk bau membahu menanamkan nilai-nilai anti korupsi. Budaya sekolah anti korupsi harus dibangun sejak dini. Kebudayaan dan pembiasaan dalam bentuk yang real dan aplikatif harus didorong sedemikian rupa.

Gambar 31. Komitmen Anti Korupsi https://www.change.org

Laiknya, pada bagian kedua buku ini dalam materi pendidikan anti korupsi disebutkan bahwa kedisiplinan, kejujuran, transparansi, dan seterusnya menjadi bagian dari pembelajaran anti korupsi. Poin terpenting darinya, bahwa pendidikan anti korupsi tidak bisa berdiri sendiri. Ia harus hadir dari dalam, yakni komitmen. Ia harus dilaksanakan secara kolaboratif dan keberlanjutan.

Semua guru, warga sekolah, pemangku kepentingan, dan wali murid harus satu tekad, yakni komitmen untuk ikut serta menanamkan nilai-nilai anti korupsi kepada peserta didik muda. Komitmen ini akan melahirkan pembiasaan, dan lama kelamaan akan menjadi budaya. Ujungnya, akan menjadi atribut karakter pada diri peserta didik, yakni karakter anti korupsi.

Itu semua merupakan harapan dan doa dari tim peneliti. Semoga, harapan dan doa tersebut, dipermudahkan jalannya, dan dikabulkan oleh Allah Swt, amin. Selamat berjuang, semoga berhasil!

Daftar Pustaka

[1] Mukodi dan Afid Burhanuddin, "Konsep Pembelajaran Anti Korupsi Melalui Teenager Corruption Watch (TCW): Sebuah Upaya Pencegahan Korupsi Sejak Dini Di Sekolah," in *Penguatan Asosiasi Dosen Nahdhatul Ulama*, 2017.

[2] Mukodi dan Afid Burhanuddin, "Konsep Pembelajaran Anti Korupsi Melalui Teenager Corruption Watch (TCW): Sebuah Upaya Pencegahan Korupsi Sejak Dini Di Sekolah," in *Menyemai Militansi Akademisi, Berbasis Keilmuan Aswaja An-Nahdliyyah*, 2017.

[3] M. dan A. Burhanuddin, *Model Penyadaran Anti Korupsi: Redesain Konseptual dan Aplikatif melalui Teenager Corruption Wacth*. Pacitan: LPPM STKIP PGRI Press, 2017.

[4] Mukodi, "Model Pendidikan Anti Korupsi Dalam Perspektif Islam: Tawaran Konseptual TCW Era Milenial," *Makalah dipresentasikan pada forum dosen STKIP PGRI Pacitan, 13 Agustus 2018*

[5] Tim Media Inovasi Global, "Pelopor Antikorupsi," in *Kompilasi Lomba Ide Beraksi 2014 99+1 Model*

Pembelajaran AntiKorupsi, D. M. Sandri Justiana, Ed. Jakarta: Direktorat Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat Kedeputian Bidang Pencegahan Komisi Pemberantasan Korupsi, 2014, hal. 174–175.

[6] M. L. S, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nusamedia, 2006.

Glosarium

Anti korupsi: sikap, perbuatan, atau tindakan yang menolak segala tindakan kebusukan, keburukan, kebejadan, ketidakjujuran, dapat disuap, tidak bermoral, penyimpangan dari kesucian

Active learning:salah satu metode pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Korupsi: segala tindakan kebusukan, keburukan, kebejadan, ketidakjujuran, dapat disuap, tidak bermoral, penyimpangan dari kesucian.

Korup: perilaku yang menunjukkan korupsi.

Koruptor: orang yang melakukan korupsi.

Model pembelajaran: seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru, serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung, atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Metode pembelajaran: suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mengelola kelas: keterampilan guru untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi proses belajar mengajar yang optimal.

Pembelajaran: proses pentransferan keilmuan dari pendidik ke peserta didik

Pendidikan: proses untuk memanusiakan manusia yang berpusat pada hati dan otak; aktifitas yang dilakukan secara sistematis, dan terencana untuk membantu peserta didik menemukan potensi-potensi yang dimilikinya.

Peta konsep: suatu gambar yang memaparkan struktur konsep yaitu keterkaitan antar konsep dari suatu gambaran yang menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dari suatu materi pelajaran yang dihubungkan dengan suatu kata penghubung sehingga membentuk suatu proposisi.

Role playing: adalah sebuah permainan yang para pemain-nya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokok-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan

Sekolah: bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran.

Simulasi: metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan berupa model statistik atau pemeranan.

Indek

A

active learning ii

Anti Korupsi ii, v, vi, ix, 1, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 15, 17, 24, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 74, 108, 109, 118

B

bertukar tempat vi, 19, 35

I

Iklan televisi 54

K

Kalender Inspirasi vii, 44

Kelas vi, 17, 18, 27, 28, 29, 30

kipas angin 36

M

model iv, 3, 15, 16, 17, 18, 21, 23, 27, 29, 30, 31, 34, 113

P

papan *scrabble* 90, 91, 92, 93

Pembelajaran ii, v, vi, ix, 6, 10, 15, 17, 18, 21, 22, 24, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 109, 110, 112

Pendidikan v, vii, x, 1, 5, 9, 10, 13, 15, 46, 107, 109, 110, 112, 117, 118, 119, 121

Penilaian Teman 93, 97, 98

persepsi iii, iv, 3, 7, 8

Peta konsep 112

R

Replika Gagasan 23, 24

Resume Kelompok vi, 20, 21

Role Playing vi, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24

S

sekolah x, xi, 3, 6, 7, 9, 10, 12, 15, 25, 26, 31, 33, 40, 58, 107, 108, 121

T

Tebak Pikir vii, 48, 52

Teka Teki Teman vii, 39, 42, 47

W

warga sekolah 107, 108

Biodata Penulis

Dr. Mukodi, M.S.I. Lahir di kota ukir Jepara, 21 April 1979 *(de-facto)*, 26 Juli 1977 *(de-jure)*. Pendidikan SI ditempuh di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di Fak. Tarbiyah Jurusan PAI. Berhasil lulus menggondol predikat tercepat dan *cumlaude*. Kemudian, melanjutkan studi S2 di almamater yang sama, mengambil konsentrasi MKPI juga berhasil lulus menggondol predikat *cumlaude* dan tepat waktu. Sewaktu kuliah, aktif mengikuti berbagai organisasi dan kolumnis di sejumlah media lokal, maupun nasional. Kegemarannya dalam dunia tulis menulis berbuah manis, tatkala berhasil menyabet Juara Kedua Lomba Guru Tingkat Nasional pada tahun 2006. Dosen muda ini, selain menjabat sebagai Kepala LPPM STKIP PGRI Pacitan 2008-2016. Kini diberi amanah menjabat Wakil Ketua I hingga 2021. Ia, juga didaulat sebagai Pimred Koran Progresif, Belutin Progresif, dan Ketua Penyunting Jurnal Penelitian Pendidikan. Di tahun 2011, mendapat beasiswa BPPS studi lanjut di S3 UNY Jurusan Ilmu Pendidikan. Pada 2015 dinyatakan lulus dengan predikat *cumlaude,* dan termuda.

Selain aktif mengajar, doktor Ilmu Pendidikan UNY ini, juga aktif mengikuti berbagai seminar, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, baik nasional maupun internasional. Hasil karya berbentuk buku di antaranya; (1) *Mendialogkan Pendidikan Kita Sebuah Antologi Pendidikan*, diterbitkan Magnum Pustaka Yogyakarta, 2010; (2) *Menakar Kebijakan RSBI: Analisis Kritis Studi Implementasi,* diterbitkan Magnum Pustaka Yogyakarta, 2010 (Editor); (3) *Pendidikan Islam Terpadu Reformulasi Pendidikan Di era Global,* diterbitkan Lingkar Media Yogyakarta, 2011; (4) *Pendidikan, Ideologi, dan Budaya Sebuah Diskursus,* diterbitkan LPPM Press STKIP PGRI Pacitan bekerjasama Aura Pustaka Yogyakarta, 2013; (5) *Pendidikan Anti Korupsi: Rekostruksi Interpretatif dan Aplikatif di Sekolah.* Diterbitkan Aura PustakaYogyakarta; (6) *Menjaga Umat: Pilar-Pilar Budaya Pondok Tremas Pacitan di Era Global*, diterbitkan Lentera Kreasindo Yogyakarta, 2015 (7) Pacitan dalam Badai Perubahan Analisis Dampak Pembangunan Jalan Lintas Selatan. Diterbitkan oleh Dialektika Yogyakarta. Di sela-sela kesibukannya sebagai akademisi, ia juga *berkhidmat* sebagai Ketua MWCNUKecamatan Kebonagung 2013-2017. Sekarang bermukim di Pacitan bersama isteri tercinta, Imroatus Solikhah, S.Pd.I. Ia mempunyai dua orang putra, yakni Faza Maulana Muhammad dan Azriel Azka Muhammad. Media interaksi dapat melalui mukodi@yahoo.com., atau mukodiinstitute.com

Afid Burhanuddin, M.Pd. Lahir di Blora pada 4 September 1984. Jenjang pendidikan dasar hingga menengah atas, ditempuhnya di tanah kelahirannya, Blora. Berbeda dengan jenjang dasar dan menengah, pendidikan jenjang S-1 dan S-2, dia tempuh di kota pelajar, Yogyakarta. Pria berkaca mata ini pada tahun 2006 berhasil menyelesaikan program S-1 Pendidikan Islam di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dan selang tiga tahun kemudian, yakni tahun 2009 berhasil menuntaskan pendidikan program pasca sarjana pada Program Studi Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Selain aktif sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) STKIP PGRI PACITAN, ia juga aktif mengembangkan Pendidikan Taman Alquran Berbasis Masjid. Ia juga pernah menjadi sekretaris Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) dari tahun 2009-2013 dan Kepala Biro Kepegawaian. Dia juga aktif mengikuti berbagai kegiatan diskusi ilmiah, baik sebagai pembicara maupun sebagai peserta, terutama diskusi atau forum ilmiah yang membahas permasalahan sosial dan pendidikan. Afid Burhanuddin juga hobi menulis. Beberapa artikel atau opininya sempat dimuat oleh beberapa media. Dia juga antusias membimbing para mahasiswa untuk mengikuti berbagai program kemahasiswaan baik yang berskala lokal, regional, maupun nasional. Bahkan mahasiswa bimbingannya, melalui Program Mahasiswa Wirausaha (PKW) dan Program Kreativitas Mahasiswa Artikel Ilmiah (PKM-AI) berhasil

memenangkan beberapa skim yang dibiayai oleh DIKTI. Tulisan ilmiahnya dimuat diberbagai jurnal. Buku yang pernah ditulis adalah *Pacitan Berjuang Pacitan di Lupakan; Sejarah Perjuangan Pacitan 1945-1945*. Jika ingin berinteraksi lebih lanjut, dapat melalui afidburhanuddin@gmail.com.

Dr. Drs. HARYONO, M.Pd., Lahir di Kabupaten Madiun pada tanggal 07 Maret 1962, dari keluarga Petani nama ayah: Suratman dan Ibu: Suparmi. Sekolah Dasar diselesaikan di desa yang jauh dari perkotaan pada tahun 1974. Pada tahun 1977 lulus dari SMPN Caruban, dan pada tahun 1981 lulus dari SPGN Madiun. Gelar Doktorandus (Drs.) diperoleh dari Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta tahun 1985 prodi Pengembangan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/PKTP, dan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) juga dari UNS tahun 2009 prodi Teknologi Pendidikan. Gelar Doktor lagi-lagi diperoleh dari satu almamater yang sama yaitu UNS Surakarta pada bulan Januari tahun 2014 prodi Ilmu Pendidikan. Linieritas ilmu dimulai sejak sekolah di SPGN Madiun, S1 PKTP, S2 TP, dan S3 IP.

Memulai karier sebagai Dosen PNS yang dipekerjakan di STKIP PGRI Ngawi Kopertis Wilayah VII Jawa Timur sejak 1 Januari 1986. Pernah menduduki jabatan struktural sebagai Sekretaris Jurusan, Ketua Prodi, Kepala Laboratorium Micro Teaching, dan Pembantu Ketua I. Jabatan fungsional saat ini adalah Lektor Kepala dengan pangkat Pembina Tingkat I golongan ruang IVb. Pelatihan yang pernah diikuti diantaranya adalah TOT Pekerti dan AA yang mengantarkan penulis sebagai nara sumber diklat Pekerti dan AA di lingkungan Kopertis Wilayah VII Jawa Timur sejak tahun 2014. Banyak karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal ilmiah dan *proceeding,* baik tingkat nasional, maupun internasional.

Menjadi editor ahli (Mitra Bebestari) di beberapa jurnal pendidikan. Menjadi pembimbing, konsultan dan pembicara pada disejumlah forum seminar. Media interaktif dapat dilakukan melalui haryonostkip@yahoo.co.id.

Active Learning

101 CARA PEMBELAJARAN ANTI KORUPSI DI SEKOLAH

Adalah benar adanya, jika ada pepatah bijak mengatakan "senjata tergantung pada pemegangnya (the gun of the man)". Hal itu pun sangat relevan, jika alamatkan kepada seorang guru profesional. Sebab, ditangan seorang guru, pembelajaran bisa mencapai tujuan, bahkan berprestasi, atau pun sebaliknya.

Dalam konteks ini, pembelajaran anti korupsi di sekolah pun demikian adanya. Ia dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus mengasyikan. Bahkan, sebaliknya, ia akan menjadi pembelajaran yang menjengkelkan dan menyebalkan. Itu semua juga tergantung pada seorang guru.

Segmentasi pembaca buku ini didedikasikan kepada siapa saja yang bergiat dalam pendidikan anti korupsi, dewan guru dijenjang Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuannya, (1) agar mereka semua, dewan guru dapat mengajarkan nilai-nilai pendidikan anti korupsi dengan mudah; (2) menjadi panduan pembelajaran anti korupsi secara praksis di sekolah; (3) menjadi referensi pendidikan anti korupsi di level SD dan SMP; (4) menjadi wahana ijtihad akademik dibidang pendidikan anti korupsi di dunia persekolahan. Selamat membaca, semoga tercerahkan!

LPPM STKIP PGRI PACITAN

ISBN : 978-602-50110-9-2

9 786025 011092